PRZEWALSKI-DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE

NUMMER 6 JUNI 1994

POWER UNLIMITED

f. 4,95 OR BUST! BF 95

NINTENDO * SEGA * PC * CD

Win! 500 unieke PU-shirts of één CD-i-speler

WIN GÉÉN REIS NAAR HET WK... WORD THUIS WERELDKAMPIOEN!

ETAL COMBAT HY... ITCHY & SCRATCH... WORDUNK... YOGI BEAR... POP 'N' TWINBEE... MICRO MACHINES... NATURAL SELECTION... NHL... CHUCK ROCK II... C.H.A.O.S... CON... WOLFPACK... HAND...

Alle (voetbal-)games besproken



& TIPS & TRUCS & VRAAG & ANTWOORD

POWER UNLIMITED

FREQUENTIES HET B

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:
POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

YO! POST

STUIPEN

ADVERTEREN

BEWEGEN

KANSJE

OMA PESTEN

STOM TOEVALLIG

VOLK!

POSTBUS 9194

PREVIEW EINDBAZEN

MEGAMAN

The saga continues... Na MegaMan I, II, III, IV en V voor gameboy en NES heeft MegaMan X eindelijk de 16-bit wereld betreden. MegaMan X is niet nummero 10, zoals de titel doet vermoeden maar X staat gewoon voor 'iks'. Het is dan ook niet zomaar een vervolg op de uitgespeelde voorgangers! Capcom heeft MegaMan totaal nieuw leven ingeblazen. Hij is nu sneller, beter, mooier en hoe kan het ook anders; moeilijker! Zoek je een uitdaging? Stop met zoeken, hier is er een voor je.

RAPPORT
GRAPHICS 8,2
GELUID 8,4

NIEUW! NIEUW!

MORTAL KOMBAT II IN DE ARCADE

MEGATECH'S MANGA MANIA

LANCERING JAGUAR OPNIEUW UITGESTELD

DE
NIEUWSTE
GAMES
VOOR:
SEGA
NINTENDO
PC
CD
EN VERDER

POWER UNLIMITED

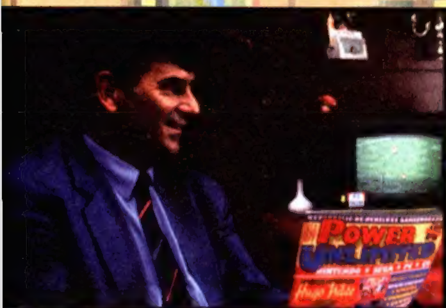
START Shirtjes in de broek? Noppen geslepen? Vet op de benen gesmeerd? Warming-up gehouden? Naar de WC geweest? Klaar voor de spannendste, hardste, meest meedogenloze wedstrijd die je ooit gespeeld hebt? Je zult wel moeten, want deze naar bloed, zweet en massage-olie ruikende Power Unlimited bevat maar liefst veertien pagina's voetbalspellen.
Dus, om de woorden van de legendarische coach Ernst Happel aan te halen: 'Kein geloel, fussbal spielen'!

Dit nummer









PROFCHECK FIFA SOCCER 32

In deze WK-special natuurlijk een profcheck met iemand die straks in de USA een belangrijke rol gaat spelen. Onze keus viel op Clemens Westerhof de Nederlandse coach van het Nigeriaanse team. Westerhof speelde FIFA Soccer en verloor met 6-0 van Ierland. Hopelijk gaat het tijdens het WK beter met de Nigerianen en worden ze tweede.

POWERKID'S ADVENTURES 40

Deel 3 van Powerkid's adventures, getiteld 'de Mad Levels', is weer een echte hersenkraker. Leg je huiswerk neer en win een CD-i speler of een van die 500 te gekke Powerkid T-shirts! Voor het inzenden van je oplossingen kun je gebruik maken van de antwoordkaart die in dit nummer zit.



BORDSPEL 66

Onze Role Playing Game specialist Edward was weer eens van de wereld. Vanuit zijn spaceship meldt hij over het Role Playing Game Star Wars.
Verder laat hij je aan de hand van het spel Quest kennis maken met het zogenoemde Play-By-Mail: spelen per post dus.

POWERQUEST 68

Tientallen brieven kregen we binnen op onze vraag wat jullie van Power Quest vinden. De meningen zijn verdeeld. Ongeveer de helft vindt Power Quest een schande voor zo'n hoogstaand blad (dank, dank), de andere helft laat zich aanmerkelijk positiever uit over PQ en spreekt over een maandelijks hoogtepuntje. We hebben het volgende compromis gevonden: de strip gaat door, maar vanaf het zomernummer in een andere vorm. Een fraaie, haast politieke, oplossing vonden we zelf.



EEUWIG LEVEN 70

Jullie tips, truuks, vragen en opmerkingen zijn weer verzameld door de redaktie en de Power Prof (niet in innige samenwerking overigens) en dat heeft ook deze maand weer geleid tot negen pagina's die jullie computerleventjes (miezerige computerleventjes zou de Power Prof zeggen) danig verlengen.

POWERSALES 80

Ruim twee pagina's Power Sales in dit nummer maar we hadden er wel tien kunnen vullen. We proberen in het zomernummer van Power Unlimited wat extra ruimte vrij te houden voor deze populaire rubriek.

HUISWERK AF? 82

Chris Sprangers heeft een dochter. Ze is pas acht maar haalt honderdduizend punten met de Bommenman. Daar klopt iets niet, dacht pa... en dàt bleek wel te kloppen.

Spellen

EXIT

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!





Tekening: Yeuk-hei Li, Den Haag

Nog beter

In PU nummer 1 gaven jullie een review over The Zone in Amsterdam. Ik ben er dus naar toe geweest en het was nog beter dan ik me had voorgesteld. Jullie review was wel goed, maar jullie vertelden niets over de Cyborgs in de ijzeren kooien en de Mega Powers en Infy Powers en de Drones. Zonder jullie review had ik niet geweten waar het was en of het wel de moeite waard was, maar ik zou er wel 10 keer terug willen gaan. Ik had alleen de eerste keer wat problemen met het op de tegenstander schieten want ik schoot de hele tijd op mijn eigen team, maar daar wen je heel snel aan. Nou ja, wat ik eigenlijk wou zeggen is dat het te gek was en dat jullie blad echt wel Power Unlimited is. Cyber on dudes!

Joss Tucker, Den Haag

Het wordt tijd dat we ook weer eens gaan; dat van die Cyborgs en Drones was er nog niet toen wij gingen, dat per ongeluk op je eigen team schieten was er toen ook al.

Reclame ≈ centjes

Please, lees deze brief. Hij is niet zo lang en er staat een leuk ideetje in voor de toekomst. Kill die Spunky en Spice maar niet. En Powerkid helemaal niet. Wij, twee vrienden, Arjen en Pierre hebben wel een leuk geinig ideetje, namelijk, dat wij die Spunky en Spice lekker gaan mishandelen. Een soort Beavis en Butthead-idee. Dat is wel leuk, denken wij. Laten we die PowerQuest maar opgeven en kom met een goed idee. Dus: Kill PowerQuest en geef het stripje maar een nieuwe naam. Vraag maar in de PU wat de lezers er van vinden. Desnoods maar stemmen. Die PJ hoeft ook niet werkloos wel? En nog een ding die strip moet overzichtelijk! Van sommige PowerQuests begrijpen wij niks; dat wil zeggen, het is echt puzzelen geblazen.
Idee voor de nieuwe strip: Powerkid wordt gehypnotiseerd en gaat Spunky en Spice mishandelen: stop ze in een Tefal resistant pan (reclame=centjes) en bak ze. Daar worden ze in een tefal-broodrooster (reclame=centjes) gestopt. Zo gaat het dan verder. Iedere aflevering wordt het lot van Spunky en Spice door de lezers bepaald. Powerkid hoeft trouwens niet altijd gehypnotiseerd te blijven. Now, that is an interactive story!
See You,

Pierre Pratley en Arjen Post, Hardegarijp

De lezers hebben hun oordeel geveld over Spunky en Spice. Huis-artiest PJ heeft zich bij de beslissing neergelegd. Als wij het goed begrijpen gaat het voortaan ongeveer zo: S & S verdwijnen van het toneel. De vette babies gaan voortaan de hoofdrol spelen en Powerkid komt opdraven als dat nodig is. Hij blijft de Clark Kent van Power Unlimited. Zo gaat het totdat de lezers weer wat anders eisen. Kijk ook op de pagina's 68 en 69.

Yo Ben

**In alle afleveringen van Power Unlimited (tenminste als er iets over Star Trek in staat) staat jouw naam altijd onder het rapport. Uit je verhalen heb ik dan ook opgemaakt dat je een stevige Star Trek fan bent net als ik. Nu is mijn vraag aan jou ... Kun je mij wat informatie geven over welke Star Trek spellen op de markt aanwezig zijn en voor welke computer. Alvast ontzettend bedankt he.
Ik heb trouwens het bordspel van Compendium gespeeld (The next Generation). Bedankt voor die tip dat het bestond anders had ik nooit zo'n leuke avond kunnen hebben. Ik heb de mannen als vrouwen laten komen en andersom. Een aantal vrienden van mij waren zelfs in hun vrouwenkleding over straat gegaan. Maar ja, ontzettende lol gehad met real Trek food (Brains of a Brol etc) en twee mensen zaten er het dichtste bij de oplossing. Een vriend van mij die Deanna Troi speelde en ondergetekende alias Com William T.Riker. Natuurlijk officier van het hoogste, niets is voor mij te goed. Nou ja, deze brief is al langer geworden dan hij moest zijn. Yo and have fun.**

Angela Bleeker, Deventer

Een lijstje van Ben, niet compleet, maar hij houdt je op de hoogte zodra er nieuws te melden valt. Star Trek 25th Anniversary (PC / CD-ROM / Mac); Star Trek Judgment Rites (PC); Star Trek The Next Generation (NES / Gameboy); Star Trek The Next Generation (Megadrive / SNES) (verwacht); Star Trek TNG 'A World For All Seasons' (3DO) (verwacht); Star Trek: Deep Space Nine (Megadrive / SNES) (verwacht); Star Fleet Academy, The Starship Bridge Simulator (SNES) (verwacht)

PC opvreten

**Hier zijn Peter van de Pol en Tommy Hueben van Zelda IV weer. Het is feest, want we hebben Zelda voor de 160e X uitgespeeld. In nummer 4 van dit jaar staat een brief genaamd 'koop een PC'. Die Bas Ellendonk en Paul Siersma uit Doorn mogen hun PC opvreten. Hoe durven ze Zelda een rand debiel spelletje te noemen. Ze zijn gewoon te stom om het te spelen (of aan te schaffen).
Om de 'Huiswerk af' van deze maand hebben we 5 kwartier dubbel gelegen. Bij 'Eeuwig leven' vraag en antwoord staat een brief 'overspannen postbode'. Die Patrick uit Hoogvliet imiteert ons maar, maar hij hoeft niet te rekenen op de 276 brieven die wij hebben gehad, daar!! Het blad is sterk vooruitgegaan en niet duur. Het laatst verschenen nummer is nog steeds de beste.**

Peter en Tommy, Hedel.

Frisse lucht

Hebben video spelletjes een slechte invloed op kleine kinderen? Nou nee, ik heb een buurjongen van 9 jaar die mij er uitspeelt met MK. Toch zie ik hem nooit met een 5-loops of vlammenwerper zijn leeftijdgenootjes achterna zitten. Meestal worden al die negatieve uitspraken over videogames gedaan door van die overbezorgde huisvrouwtjes of door een of andere drs.ir.huppeltrut die zijn hele leven nog nooit een joystick in zijn klauwen heeft gehad. Net zoals van die waspoederdeskundigen in van die slecht nagesynchroniseerde TV-spotjes. Die lopen lekker zo een waspoeder aan je op te geilen terwijl je zeker weet dat ze nog nooit zelf een slinger was gedaan hebben. Beide voorbeelden hebben hetzelfde effect, ze worden ongeloofwaardig.



Tekening: Thomas Huijer

Kinderen zijn best in staat om video-games van de werkelijkheid te onderscheiden. Kinderen zijn eerder geneigd om na het kijken van een Tom en Jerry filmpje een muizeval bij hun broertje in zijn darmkanaal te duwen dan dat ze na een potje MK de ruggewervels van hun zusje wat frisse lucht gunnen.

Edwin B, Vijfhuizen

Over Nintendo CD-ROM

Over dat Nintendo CD-ROM. Ik heb een Electronic Gaming Monthly waar de CD-ROM voor de Nintendo in staat. Nintendo wil gewoon niet dat er nu al reclame voor gemaakt wordt. Ze willen dat we opkijken als het in Nederland op de markt komt en dat we denken dat het nieuw is voor de Nintendo, want voor de Sega kijken we niet meer van op. Ik vind het wel dom dat ze het ontkennen dat ze een CD-ROM hebben, maar misschien kopen een -paar kinderen dan nog maar een SNES.
Er komt in Amerika ook in 1996 een Hyper Nintendo uit die 64 bit Virtual Reality heeft. Je krijgt er net als bij die getekende computers ook een bril en de andere normale dingen bij en je vriendjes kunnen meekijken op een televisiescherm. Ik heb het gelezen in een computerblad van een vriendje (die Jan-Kerien heet) die ook lid van de PU is en ook andere computerbladen spaart. Hij heeft een blad uit Engeland waar de Hyper Nintendo in staat.

Balthasar Schopman, Amsterdam

We hebben Nintendo nog maar eens diep in de blauwe ogen gekeken en ze blijven ontkennen. In '95 komt Project Reality en daar weten jullie via ons alles van (zie ook de rubriek NIEUW). Voor de rest zijn het allemaal loze geruchten. Echt waar, zegt Nintendo.

Bingo

Ik koop jullie blad elke maand en ik vind het een te gek blad! Ik heb inmiddels die reclamespotjes op teevee gezien en die zijn ook gaaf. Ik zag PU nr 1 in een supermarkt (ik zal de naam maar niet zeggen). Ik dacht, dat lijkt me wel wat. Ik vroeg aan mijn moeder of ik die PU mocht hebben, maar natuurlijk, je kent die moeders van nu, niet dus! Volgende poging: ik vroeg aan mijn moeder of ze het geld wilde voorschieten en bingo, ja hoor dat mocht. Ik keek en ..... perfect. Ik ben zelf een doorgewinterde computerfreak (al zeg ik het zelf). Ik bezit zelf een SNES met drie spelletjes en een gameboy met zeven spelletjes.
Keep on Rolling met jullie blad (PS randdebiel Mortal Marcel kan de pot op).

Felix Romer, Zwolle.

Sega 8-Bit

Mijn broertje en ik zijn lid geworden van uw blad en ondanks vele voordelen bespeur ik al alle nummers lang een groot nadeel, namelijk waarom staat er niks van het acht bit Sega Mastersystem in uw blad. Deze alom gewaardeerde spelcomputer, waar kwalitatief zeer goede spellen voor uitkomen, mag van mij en vele anderen best wel een plaatsje in uw blad innemen. Hierop graag antwoord en liefst niet een briefje waarop staat dat in een van de volgende nummers wel antwoord op mijn vraag wordt gegeven. Niet dus, en liefst ook niet dat de spellen wel zo ongeveer gelijk zijn aan die van de game-gear. Voor mij maakt het op zich niet uit wanneer ik antwoord krijg, of door wie, als ik maar antwoord krijg.

Sebastiaan Elshout, Sas van Gent

Als onze lezers iets in de kop hebben, hebben ze het niet in de kont. Stelletje volhouders! Jullie krijgen je zin! Voortaan zullen we regelmatig een overzicht geven van de nieuwe Sega 8 bits spellen. Volgende maand beginnen we.

Tekening: Jelmer Terwindt, Utrecht

Yo! Marcel

De Marcel-rage heeft een voorlopig hoogtepunt bereikt. Niet alleen stuurt het fenomeen zelf een foto van het fenomeen zelf, maar er ontbrandt zelfs een strijd over wie nou de echte Mortal Marcel fanclub mag oprichten. En dan kregen we nog een stapel brieven van voor- en tegenstanders van de Groningse boerenstand. Het is duidelijk: de populariteit van Marcel bedreigt die van Power Unlimited. Wij willen de discussie dan ook graag sluiten. Bij deze.

Hallo meisjes

(Wie geht es?)

Ten eerste wil ik reageren op het woord 'boertje'. Waar slaat dat op? Jullie denken natuurlijk: hij komt uit Groningen, dus is hij boer! Dat is simpelweg discriminatie, eikels. Maar ik let daar niet op want ik sta er boven, ik heb wel betere dingen te doen dan daarop te reageren, bijvoorbeeld: **to make love!!** Dus bij deze: niet iedereen in Groningen is boer, er zijn ook wel bakkers en zo (grapje tussendoor).

Nu over naar mijn fans.

(Rustig volk, rustig!)

Dank jullie voor jullie aanhang en jullie geloof in mij. Ik hoop natuurlijk dat het een grote fanclub wordt. Ik, als jullie levende voorbeeld van perfectie, zeg tegen jullie:

Ga zo door en nogmaals bedankt.

Ik op mijn beurt ga natuurlijk door met het zwart maken van de PU-ers.
Nu over naar de Power Prof (hallo!! wat een originele naam).
Welke volwassen man gaat nu vragen beantwoorden over computer-spelletjes; dan zit je echt in geldnood.
En wat een humor heeft hij/het ook. Goeie keus gemaakt redackie! Waar hebben jullie hem gevonden?
Ik wou het hierbij laten, tot de volgende maand.

Mortal Marcel, Groningen



Ziet dit er als een boertje uit? I don't think so!

Doorgaan

Vooral zo doorgaan beste Marcel (niet met Barry Stevens vergelijken). Zoals jij PU beledigt... Ik lach me helemaal suf. Niet dat ik jouw commentaar niet serieus neem, maar die geestige opmerkingen. Alleen jammer dat je ze niet uitvoert. De geruchten dat er een fanclub ter ere van jou opgericht gaat worden. Dat zegt al genoeg. Als je alleen wilt kijken of je brief erin staat, ga dan naar de winkel. Zo val je door de mand: je vindt PU leuk! Niks bijstandsblaadje. En als je dat niet toe wilt geven dan blijven wij PU-lezers jou een 'nerd' en 'de stoerste miet van het jaar' noemen, dweepy.

Elgar Wage, Hilversum

Awel

Ocharme, wat een zielig ventje, nou zit em al zo lang te wachten op een briefke. Ewel ier is er 1 speciaal voor Davidje (dees deel toch).
Zeg, diene Mortal Marcel die kan wel zeiken é met z'n zure leventjes en wa ne stoefer (ik hoop wel dat em dees leest). Maar alé Marcel, schrijft nekeer over de volgeltjes (dan ist misschien nog intresant). Doei.

Jeroen Tibout, Dilbeek, België

Steun

Met deze brief wil ik mijn steun betuigen aan de Marcel fanclub. Marcel zorgt voor de afwisseling en ik kijk bij iedere PU naar een brief van hem. Ik wil niet zeggen dat ik het altijd met zijn meningen eens ben, maar hij is wel beter dan al die anderen die denken dat ze jullie zo maar kunnen afkraken, zoals Tijs B.

Saskia Noteboom

Muil

... En dan wil ik nog wat kwijt over die zoetwater snorkel Marcel Beeks. Als jij nog een keer je muil opentrekt over dit fantastische blad, dan kom ik hem persoonlijk even dichttrekken. Redaktie hou je vast, vanaf nu heeft die Marcel concurrentie van de anti Marcel man.

Jelle van Luyk, Laren

Dweepy

In nummer 1 zag ik dat ik door Marcel werd uitgemaakt voor dweepy. Ik deed net of ik het niet gelezen had want ik had geen zin om in discussie te gaan. Tot mijn grootste verbazing zag ik in nummer 4 dat ik door twee boeren, Erik en Angelo, uit een of ander gehucht, ook al werd uitgemaakt voor dweepy. Erg origineel zijn ze niet. Maar dit keer als dweepy van het jaar 1994. Nu word ik natuurlijk erg boos. Dus als ik die boeren samen met Marcel in m'n poten krijg....

Hiddo Giebbeek, Amsterdam

Hakkûh

Wij zijn 2 hakkûh gozers uit Den Haag, die zich doodergeren aan die rasmongool: Marcel Beeks. Als hij hier was dan was hij er niet meer, dat begrijpen jullie wel. Ik begrijp niet waarom jullie hem er elke maand in zetten, hij vergalt de hele Power Unlimited. Als hij langs wil komen, komt hij maar met zijn knokploegje. Daar draaien wij onze hand niet voor om.

Maurice Scheepers en Robbie Jansens, Den Haag

Zo, simpele zielen

Your worst nightmare is about to begin.
Wat een kolere spellen staan er in jullie blad zeg. De Smurfen, Inspector Kedshit! Allemaal tv-zooi. We worden er nog gestoord van. Als ze nou eens een spel van ons maakten: Mighty Misha en Jurassic Josha. Against de Mortal Nitwits zoals Marcel. Van je hadôôôôken. To be continued.

Misha en Josha Nuis, Delft



Tekening: Mazi Tahmasebi

Mortal Miet

Kunnen jullie niet eens stoppen met het plaatsen van brieven van die opscheppende Mortal Marcel de varkensboer uit Groningen. Het enige dat hij doet is kankeren op jullie blad. Hij had in plaats van een Megadrive beter een SNES kunnen kopen, want volgens mij zijn die Megadrive spellen toch iets te hard voor hem. Nog even dit: **FC GRONINGEN DEGRADEERT!**

Yves de Man, Leiden

Verontschuldigen

Ik las de brieven van lezers eens door en zag dat er opvallend veel in staat over ene Marcel uit Groningen. Daar is verder niks mis mee maar even verder las ik dat jullie hem uitmaakten voor 'boertje'. Waar slaat dat nou weer op? Omdat die jongen toevallig uit Groningen komt, is hij gelijk een 'boertje'?
Ik kom zelf ook uit Groningen en ik zou heel wat lelijke dingen kunnen gaan zeggen over Amsterdammers, maar gelukkig ben ik oud en wijs genoeg om dat niet te doen. Ik vind wat jullie gedaan hebben enorm goedkoop en laag. Het bewijst hoe dom jullie eigenlijk zijn. Daarom vind ik dat jullie minstens even je verontschuldigingen kunnen aanbieden aan Marcel en vele ander Groningers.

Edwin Meijers, Groningen

Echt waar

JA,HET IS ECHT WAAR!!! De nieuwe fanclub van Marcel Beeks gaat binnenkort van start!! Om de drie weken een fantastisch blad van onze held, MORTAL MARCEL. Zo zal ook het magazine gaan heten dat boordevol informatie staat van de persoon die al vele titels op zijn naam heeft: Dweepy van het jaar, Zeikerd en ga zo maar door. Wil jij meer informatie over MORTAL MARCEL, schrijf dan naar:
MORTAL MARCEL blad
p/a Postbus 9194
1006 CC Amsterdam
Dan ontvang je uitgebreide informatie. Het is wel handig om een extra postzegel bij te sluiten, anders gaat Mortal Marcel gelijk al failliet.

Robin Hemerik, Oegstgeest

Het adres van Robin is bij de redaktie bekend, eventuele reacties op zijn brief zullen aan hem worden doorgestuurd.

Smurf

Hallo Smurf Marcel. Dat legertje van jou, wie wou je daarvoor meenemen om je te helpen. Dat er een fanclub is, kan ik niet geloven. Als jouw brieven echt negatieve uitwerking zouden hebben op dit blad, zouden ze ze nooit plaatsen. Blijf maar lekker brieven schrijven dan kan ik met de redaktie en andere lezers blijven lachen om jouw 'beangstigende' dreigementen.

Ronald Brands, Lichtenvoorde

Geen kritiek

Ik ga geen kritiek geven, daar hebben we onze Marcel voor. Ik mag hem wel. Ik vind Yo! Post het mooist, vooral als Marcel erin staat en anderen belachelijk maakt. Schrijf eens wat meer, Marcel, boertje.

Dennis Smit, Almelo

AOW

Wij zijn vijf vrijgezelle mannen uit Spakenburg van de leeftijdscategorie 60-71 jaar. We hebben kortgeleden met zijn vijven een Super Nintendo gekocht van onze AOW uitkerinkjes. (NB de spellen zijn veel te duur!)
Spelen op de computer is erg amusant en we komen een keer in de week bij elkaar om te spelen. Relaxed spelen, zonder geouwehoer.
Nou lazen we in de PU over een of andere gestresste blaaskaak, genaamd sterfelijke Marcel. Nou die jongen snapt er dus echt niks van.
Hij moet niet zo interessant lullen, maar gewoon spelen. Jullie moeten hem boycotten, want het is een etterpuistje die we snel zullen uitknijpen als hij niet ophoudt vervelend puberaal gedrag uit te oefenen.

Hartog, Malestein, De Graaf, Wiss en De Graaf

Jaloers

Over nummer 3 van dit jaar. Daar staat: uit het hele land krijgen we de schattigste brieven, alleen uit Groningen krijgen wij deze vuilspuiterij. Hier ben ik het niet mee eens, daarom deze brief. Met die tekst lijkt het net of alleen in Groningen van die etterballetjes wonen. Nou beginnen jullie meteen met:"Zeker jaloers op Groningen hè?" Nou vergeet het maar, want ik ben fan van Marcel, alleen heb ik wat commentaar op hem, want ik vind die knokploeg wat ouderwets, gebruik liever een mitrailleur.
Nog een ding: Marcel niet alleen Spijkenisse staat achter je.

Mark Biermann, Budel

Zultkop

Over die opschepper van een Marcel Beeks. Ik schaam me ervoor dat ik bij die egocentrische geplastificeerde zultkop in dezelfde provincie woon. Samengevat: ik vind hem een blaaskaak en dat zal hij weten ook. Zo, dat is gezegd. Misschien onnodige vuilspuiterij, maar dat moest ik gewoon even kwijt.

J.Bakker, Finsterwolde

Mogen we het hierbij laten? Alsjeblieft, alsjeblieft?

Ho mensen en Ben

Ik heb gemerkt dat mijn anti-powerquest-quest resultaat boekt, want de lezers hebben nu de kans om Flunky en Mice af te maken. **Well Done!**
Alleen nu een nieuw facto mucho irritanto. **Who the hell is die zogenaamde power-prof?** Wat een arrogante shit-head. Hij lult uit zijn nek, doet alsof die alles weet en zeikt het liefst alles af. Stuur hem maar een keer bij mij langs. Het enige wat hij doet is andermans tips neerschrijven omringd met een kletsverhaal.
Als jullie verlegen zitten om mensen en daarom zulke lapzwansen aan gaan nemen, huur dan maar liever **Marcel** uit Groningen of desnoods mijzelf, maar **Kick die power-prof uit het blad**

Wouter v.d. Veen, Nieuwegein

Aanwinst

Trouwens die Eeuwig Leven Vraag & Antwoord is een hele aanwinst voor jullie blad.

Rik van der Plas, Rosmalen

NIEUW!

LONDON VOORSPELT HETE ZOMER

Je had natuurlijk gedacht deze zomer eens lekker niks te doen. Geen schoolboeken, geen ouders, geen tv, nee, zelfs geen spellen. Gewoon niks doen, no stress. Je zag jezelf al lui aan het rand van het zwembad hangen, met in de ene hand een ondefinieerbaar, tropisch drankje en in de andere hand de vriend of vriendin van je dromen. Fout! Er wordt een lange hete zomer voorspeld, maar niet door badmeester Erwin Krol. De voorspelling komt in dit geval van de European Computer Trade Show (ECTS) in Londen. De ECTS is zo'n beetje het KNMI van de Europese spellenmarkt. De beurs geeft namelijk aan uit welke hoek de spellen komen waaien en hoe hoog de temperaturen daarbij zullen oplopen. En geloof ons maar, je zult geen zwembad zien de komende maanden.



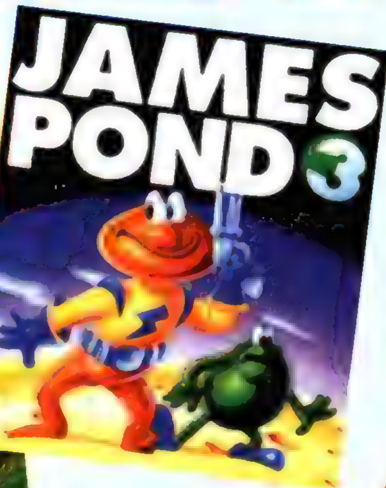


Natuurlijk wordt er veel aandacht besteed aan voetbalgames, al lijkt het bij die rare Britten nog niet helemaal te zijn doorgedrongen dat wij van Oranje ze uit de wereldkampioenschappen hebben geknikkerd. Misschien zoeken ze daarom wel troost in een digitaal succesje. De meeste nieuwe voetbalgames zullen net voor de start (op 17 juni) van het WK worden uitgebracht of liggen inmiddels al bij je thuis. Verderop in deze PU doen we uitgebreid verslag van een aantal recente titels, waaronder FIFA Soccer, Kick Off 3, Super Side Kicks, Sensible Soccer en de knaller World Cup USA '94 van U.S. Gold.
In juni komt ook Millennium met een WK-variant. World Cup Soccer is geschikt voor de Amiga-lijn (500/600/1200 en CD32). Ook de World Challenge Edition van Sierra Soccer is voor de Amiga en bevat 26 landen met in totaal ruim vijfhonderd spelers.
Marko uit Marko's Magic Football heeft in z'n hele leven geen grasmat gezien. Marko schittert namelijk in een platformspel en schiet al voetballend zijn tegenstanders (clowns, soldaten, monsters en agenten) aan gruzelementen. Het is een grappig mannetje, in een cartoon-achtige wereld van 16 levels. Marko houdt z'n balletje hoog op de Game Gear en Megadrive.
Laat je niet misleiden door de titel van Brutal Football (CD31 en A1200), want in Brutal Football gaat het om een dodelijke variant van het Amerikaanse voetbal. Nu is American Football toch al geen sport voor watjes, maar in deze futuristische monstervariant vliegt het bloed letterlijk over het scherm.
Heb je, in welke variant dan ook, een hekel aan voetbal dan kun je vanaf september op de SNES gaan golfen met Nick Faldo of vanaf mei op de Megadrive een ander balletje slaan in R.B.I Baseball '94. Of wat dacht je van het verbluffend mooie Hyper V-Ball (SNES) van UBI Soft? Een gaaf volleybal-spel waarin je kunt kiezen uit een realistische mode of een Hyper League mode. In het laatste geval is Ron Zwerver veranderd in een robot en worden de regels wel heel erg ruim genomen.

VOETBAL SCOORT

NIEUW!





PONDJE PLATFORM

In mei verschijnt deel drie van Pond. Pond? James Pond! Meer dan honderd nieuwe levels, zestig verschillende tegenstanders (inclusief vliegende koeien. Holy cow!) en een eindstrijd tegen het kwaad van Dr. Maybe. Operation Starfi5h van James Pond 3 komt beschikbaar voor de Amiga (A500/600/A1200 en CD32).

Onder het motto 'too hip to be extinct' lanceert Activision kort na de zomer een Megadrive-versie van Radical Rex, oftewel een Tyrannosaurus op een skateboard. Rad Rex reed al door het oeroude SNES-landschap, maar zal nu ook in de prehistorische Sega-wereld de strijd aanbinden met minder vriendelijke dino brothers en sisters. In de tien levels liggen overigens nog andere gevaren op de loer, maar Rex blijft zelfs in een sompig moeras, donker oerwoud, griezelig kerkhof of de zure maag van een monsterdino vrolijk lachen.

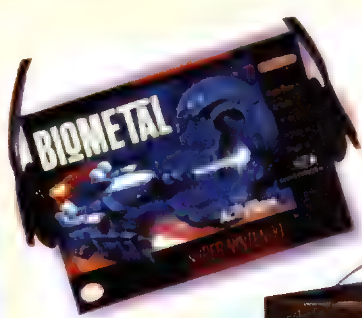
VERLOOFDE IS ZOEK

Avontuur bestaat nog. Een van de meest bloedstollende adventures van dit jaar heet Harvester (CD-ROM). Harvester is een gemoedelijk plaatsje op het Amerikaanse platteland en tevens geboorteplaats van de hoofdrolspeler. Er is echter een probleempje. Je bent herstellend van een acute aanval van geheugenverlies. Voorzichtig ga je op onderzoek uit en ontmoet je al die vriendelijke en behulpzame mensen uit Harvester. Niks aan het handje. Hoewel? Op een dag kom je tot de ontdekking dat je gelukkig verloofd moet zijn, maar waar is de verloofde. Wel ligt er een bloederige schedel en een afgekloven ruggegraat op het bed. Juist, dit is het begin van spannende en prachtig (3D) vormgegeven thriller. Je bent gewaarschuwd!

Nieuws voor de Zorkfans. Activision brengt Return To Zork naar het Mac-platform, nadat er sinds oktober van het vorig jaar al zo'n 450.000 dozen van de PC (CD-ROM) versie zijn verkocht. Dé makers van Zork claimen met hun hele serie zo'n 3,5 miljoen spellen te hebben verkocht en roepen dat ze de best verkochte adventure-serie bezitten. Laat Larry van Sierra het maar het niet horen! Overigens was op de ECTS een vroege voorbode te zien van Cyberwar, de opvolger van Lawnmower Man die in oktober moet verschijnen. Cyberwar (CD-ROM en CD32) staat op maar liefst drie CD's en zal, volgens SCI, meer te bieden hebben op het gebied van verhaal en interactie (inclusief een serie schiet- en knal-scènes).

VUIST VAN STAAL

Het betere knalwerk komt onder andere van Activision's BioMetal. Gepland voor de SNES, zal je later dit jaar kennis kunnen maken met deze Hypersonic Battle Action, voorzien van bizarre landschappen, gruwelijk lelijke tegenstanders en een setje hardware inclusief het G.A.M. (Gel Analogue Mutant) scherm. Leuk detail: De techno tracks van BioMetal zijn gecomponeerd door 2 Unlimited! Zo wordt deze shoot 'm up meteen een collectors-item voor de Nederlandse fans van dit techno-duo. Spectre is al wat jaartjes een hit op de PC en Macintosh (netwerken), maar met ingang van mei is deze, vector-georiënteerde 3D battletank-simulatie voor Super Nintendo-systemen verkrijgbaar. In vergelijking met het blokkige Spectre is Armored Fist een klein kunstwerk. Dat is niet zo vreemd, want Armored Fist (PC) is ontwikkeld door Nova Logic, de makers van de fraaie Comanche- en Wolfpack-simulaties. Met Armored Fist kruip je in de realistische cockpit van een Amerikaanse M1A2 Abrams en een M3 Bradley IFV tank of de Russische monstervarianten T-80 en BMP. De landschappen zijn zo echt, dat je je afvraagt waarom eigenlijk nog op de Nederlandse hei moet worden geoefend. Armored Fist is gepland voor september.





NIEUW!



JAAR VAN DE ROBOT?

Nu we het toch over 'geweld' hebben, rond augustus kun je deel twee van Mechwarrior tegemoet zien. Mechwarrior biedt nog altijd een wat hoekige 3D-strijd tussen zwaar bewapende robots. Je kunt een van de zestien metalen joekels naar eigen inzicht aankleden met een keuze uit veertig futuristische wapens. Daarna zul je de 100 ton aan overkill moeten sturen door een virtueel landschap van honderd missies en langs de even staatsgevaarlijke als lelijke tegenstanders. Heb je een modem, dan kun je online tegen of met elkaar de wapens oppakken en ze telefonisch leegpompen op alles wat beweegt. Mechwarrior II: The Clans is geschikt voor de PC. Veruit het mooiste en het meest spectaculaire spel van de ECTS is Rise Of The Robots van Mirage. Het gaat hier om een soort sience fiction uitvoering van Mortal Kombat met fantastische, gerenderde 3D-beelden die je meteen aan de Terminator-films doen denken. Rise Of The Robots komt uit voor de belangrijkste systemen (o.a. CD32, SNES, Megadrive, MegaCD, 3DO, Game Gear, CD-I en arcademachines), al durven ze bij Mirage nog geen definitieve datum te noemen. Het verhaal is simpel. Je speelt in het Electrocorp-gebouw van Metropolis 4. Hier worden militaire en industriële robots in elkaar geschroefd. Alle arbeiders zijn vervangen door een superintelligente morphing-robot - de Supervisor - die in z'n uppie de hele fabriek controleert. Een hardnekkig ego-virus heeft echter het kunstbrein van deze superbaas geïnfecteerd. Je voelt 'm al, Electrocorp is plotseling veranderd in een onneembare high tech-vesting. Tijd dus voòr de Cyborg van de Company. Die Cyborg bevat naast de nodige elektronica ook nog wat menselijke onderdelen en moet zo snel mogelijk het virus onschadelijk maken. De weg naar de Supervisor ligt vol obstakels en vijandelijke robots die ieder over eigen vechttechnieken beschikken. Als speel- en reactiesnelheid van Rise Of The Robots acceptabel is, dan zou dit wel eens het spel van het jaar kunnen worden. Power Unlimited houd je uiteraard op de hoogte.

RACE ZONDER REGELS

Road Rash is een flitsende samenwerking van Electronic Arts en U.S. Gold. Stap op een supersnelle motor van 400 CC of meer en finish als eerste op een van de vijf circuits. Maar Road Rash is geen gewone racesimulatie, Road Rash is - als je niet oppast - een race naar de hel. Er zijn geen regels, geen snelheidlimieten, geen prijzen voor fair play. Tegenstanders mogen van hun fiets af worden geslagen, geschopt en gereden. Niks gaat te ver. En als je denkt vooraan te rijden, dan zijn er nog verschillende obstakels, olievlekken en politieagenten die de pret kunnen bederven. Eindig je op een ereplaats, dan krijg je voldoende prijzengeld voor een nog snellere en nog gemenere motorfiets. Road Rash is beschikbaar voor Game Gear en Master System.

Domark is als een razende aan het werk om in oktober hun Kawasaki Superbikes bij je thuis te krijgen. Het spel zit vol circuits, sleutel-opties en videofilmpjes (leuk bij glijpartijen). Bovendien is er een split screenfunctie voor één-tegen-één races. Superbikes wordt in samenwerking met Kawasaki ontwikkeld, zodat deze simulatie een hoog cijfer op het onderdeel Detail zal scoren. En, ehh, voor de liefhebber; je racet op de ZXR 750R (en op een Megadrive of Game Gear), een beest van een machine. Heb je, in plaats van een fiets, liever een auto onder je kont, dan is Domark's (in maart verschenen) F1 een aardig alternatief. F1 is een ietwat kaal uitgevoerde Formule 1-simulatie voor de PC.







NIEUW!

SUPER GAME BOY OP NINTENDO SELECTIE '94



Het KNVB Sportcentrum in Zeist was onlangs het toneel voor een driedaagse Nintendo beurs. Een beurs die trouwens alleen toegankelijk was voor Nintendo dealers en uiteraard de niet te stuiten jongens van de pers (wij dus).

SUPER GAME BOY

Het belangrijkste nieuwtje van de beurs was zonder enige twijfel de Super Game Boy. We krijgen op de redaktie al maanden brieven binnen van lezers die willen weten of en wanneer er een kleuren Game Boy komt. Tot nu toe ontkende Nintendo dat altijd, maar met de Super Game Boy komen ze aardig aan jullie wensen tegemoet. De Super Game Boy is namelijk een adapter ter grootte van een spelcartridge, die in de SuperNES wordt gestoken. In die adapter kun je vervolgens een Game Boy cartridge steken. En dan, o wonder, speel je opeens een Game Boy spelletje op je TV-scherm, in kleur en (als je TV dat tenminste heeft) met stereo-geluid. Alle oude Game Boy-spellen werken met de Super Game Boy cartridge en worden dan in verschillende tinten van de vier basiskleuren (rood, groen, blauw en zwart) omgezet. Er worden echter in de toekomst ook speciale Super Game Boy titels uitgebracht, die meteen in 256 kleuren zijn geprogrammeerd. Donkey Kong is het eerste 256-kleuren spel en zal in oktober uitkomen. De Super Game Boy zelf is vanaf eind september te koop en gaat waarschijnlijk ƒ 129,- kosten.

Erg leuk aan de Super Game Boy is ook dat je zelf de kleuren binnen de spellen kunt aanpassen. Wil je bijvoorbeeld liever een rode lucht in plaats van een blauwe, dan kan dat. Ingebouwd in de Super Game Boy zit namelijk een Mario Paint-achtig tekenprogramma, dat je met de SNES joypad of de muis kunt bedienen. Via dit programma kun je het kleurenschema veranderen, waarbij je kunt kiezen uit twintig kleuren. Ook kun je de decoratieve rand rond het speelscherm aanpassen, waarbij je kunt kiezen uit diverse, soms zelfs geanimeerde kaders. Maar je kunt ook je eigen kader ontwerpen, zodat je een uniek scherm krijgt dat niemand anders heeft.

PROJECT REALITY

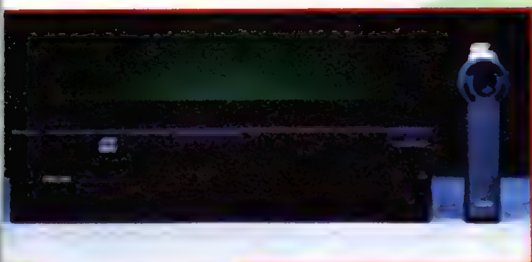
Verder waren we natuurlijk heel benieuwd of Nintendo al iets meer kon laten zien van Project Reality. Helaas, zover waren ze nog niet. Wel hadden ze een Silicon Graphics supercomputer staan, waarop demo's werden getoond van wat er allemaal mogelijk is. Maar ja, zo'n computer kost meer dan wat wij hier op de redaktie met z'n allen in een heel jaar verdienen, dus eerst maar even afwachten hoe het er in spelcomputervorm uit gaat zien. De demo's waren trouwens wel schitterend. Het eerste Project Reality-spel is ook al aangekondigd. De speelhal-versie van Killer Instinct zal in juni voor het eerst worden getoond op de CES-beurs in Chicago. Het zal echter nog tot het najaar van 1995 duren voordat het spel beschikbaar is op de 64-bit Nintendo. Killer Instinct wordt gemaakt door Rare Ltd., onder andere bekend van de Battletoads-serie.

NINTENDO KAMPIOENSCHAPPEN

Ook dit jaar worden er weer Nintendo Kampioenschappen gehouden, maar nu onder de naam Nintendo Power-series '94. Het gaat ook op een andere manier dan vorig jaar. Dit keer worden er namelijk eerst 200 (!) regionale voorronden gehouden, verspreid over heel Nederland. De winnaars van die voorronden vechten het uiteindelijk op 22 en 23 oktober met elkaar uit in de TV-studio's van Aalsmeer. Degene die zich uiteindelijk Nintendo Kampioen van Nederland mag noemen, gaat naar Amerika, waar hij of zij mag meedoen met het Nintendo WK! Bovendien zijn er natuurlijk allerlei andere prijzen te winnen, zoals een kleuren TV, audioset, snowboard outfit, scooters, ATB's, horloges en CD's. Als je al vast wilt gaan oefenen: in de voorronden wordt het Chocolate Island 2 van Super Mario World gespeeld.

Op Selectie '94 kondigde Nintendo ook een paar nieuwe promotie-akties aan. In juni (en de eerste week van juli) krijg je bijvoorbeeld een Kodak Fun camera cadeau bij aankoop van een Game Boy. Verder kun je Nintendo dit jaar behalve via de Road Show ook nog tegenkomen op zo'n veertig grote schoolfeesten, via de Now Dance School Tour (waar Power Unlimited ook aan meedoet!) en de Music Tour.

NIEUW !

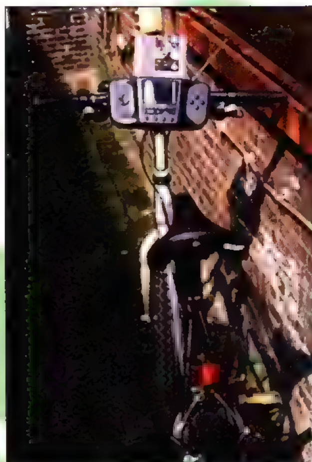


Meer games op de CD-i!

CD-i DOET HET GOED

In Nederland zijn tot aan eind '93 20.000 CD-i spelers verkocht. Eerlijk gezegd hadden wij dat niet verwacht. Misschien komt dat omdat er al 130 titels op de markt zijn en omdat het apparaat al een stuk minder kost dan vroeger. Volgens Philips koopt de helft van de CD-i kopers ook meteen een FMV-cartridge bij aanschaf van de speler. Kids die jammeren dat hun pa en ma een CD-i speler kopen en geen Megadrive of SNES, moeten nog even wachten op titels als The 7th Guest, Microcosm, Creature Shock (van Virgin), Flashback (US Gold), Rise of the Robots (Mirage), Burn Cycle of één van de vele andere mooie titels die we vorige maand in Londen hebben gezien. Ook schijnen er twee Mario-titels te komen (waarvan de eerste Hotel Mario heet) en een nieuwe foto-realistische Zelda.
Volgens Dave McElhatten die verantwoordelijk is voor de CD-i games gaat Philips het komende jaar veel meer aandacht op de games-markt richten. Zo zijn ze op dit moment in Florida opnames aan het maken voor een nieuw spel met Hulk Hogan, Thunder in Paradise genaamd. De opnames gaan meer dan 1 miljoen dollar kosten. Toen ik vroeg aan John Hawkins (president van Philips CD-i) of hij een antwoord had op de rekenkracht van 3DO zei hij dat het gat achterin de CD-i speler niet alleen bedoeld is voor de FMV-cartridge. Hij doelde hier waarschijnlijk op een soort superchip diie je in de CD-i speler kunt inbouwen zodat ook deze miljoenen polygonen enzo kan uitrekenen. We wachten met spanning af!

EINDELIJK DE 8-BITS KLEUREN NES-BOY



Ideetje? Pas wel op!

Op het Waterlooplein in Amsterdam vonden we een grappig apparaat dat (zonder Nintendo-licentie) als draagbare NES fungeert. Het uiterlijk heeft iets weg van de Sega GameGear maar er gaan heuse NES cartridges in. Ze steken er wel uit maar het werkt. Het beeld is niet geweldig maar zeker beter dan het huidige GameBoy-schermpie. Een leuk detail is dat je er ook TV mee kan kijken. Er zit namelijk een antenne aan! Als je het schermpje toch niet genoeg vindt, kan je hem probleemloos op de TV aansluiten zodat hij als een gewone NES werkt.
Er kan ook een externe joystick op worden aangesloten maar die zit er niet bij. Verder wordt hij wel compleet met AC-adapter, TV-kabeltje, NES-converter en extra antenne geleverd. Leuk geintje. Waar kan je hem kopen? Nergens denk ik want hij is niet gelicenceerd door Nintendo maar als wij hem konden vinden kan jij dat misschien ook!



Right Said Fred in apepakjes en Sega Pirate TV personeel.

RIGHT SAID SONIC

De laatste tijd zijn er nogal wat Sonic muziek CD's besproken. Het lijkt wel of de muzikanten worden geïnspireerd door Sonic als ze hun muziek maken of zo. In ieder geval is de groep "Right Said Fred" nu ook bezig. Ze brengen een CD-singeltje uit met het nummer "Wonderman" erop. Eigenlijk met vijf keer het nummer Wonderman in verschillende versies. De gewone 7" versie is aardig om te horen, de 12" versie kan er mee door, de 12" Backing track un-edited is zwaar overbodig, de 7" Alternative lead vocal versie is precies hetzelfde als de gewone 7" versie, maar dan met een andere tekst en de Acapella is om te huilen. Wie wil er nu alleen de tekst horen? (Dat is Acapella, folks). Wat heeft deze CD nou met Sonic te maken? Nou, ik kreeg hem van Sega en er staat inderdaad een Sonicje op de voorkant van de CD en op de binnenkant van de hoes. Leuk voor Sonic-verzamelfreaks maar de echte muziekliefhebber moet nog even verder zoeken.

GEEF GELUID EN ACTIE DE RUIMTE





LOGITECH INTRODUCEERT CYBERMAN™ & SOUNDMAN™ WAVE. EEN NIEUWE DIMENSIE IN ACTIE EN GELUID.

Controle en power. Dat heb je nodig in de opwindende wereld van 3D en geluidsapplicaties. **CyberMan**, de futuristische, interactieve controller, geeft je die controle. In drie dimensies. Omdat 't het enige speelapparaat met pulserende, voelbare feedback is. Zodat je iedere actie ook voelt! **SoundMan Wave*** geeft je de power. Want de jongste generatie soundboards gebruikt de nieuwe OPL-4 chip, met geavanceerde wavetable-synthese en zorgt daardoor voor krachtige, realistische, 16-bit geluidseffecten en muziek. **Voor ECHTE actie en echt geluid moet je CyberMan en SoundMan Wave hebben.**



GA CYBERMAN EN SOUNDMAN WAVE VOELEN EN BELUISTEREN OP ÉÉN VAN DE VOLGENDE ADRESSEN:

Byte	038 - 536 925	Dixons	073 - 41 00 10	Staffhorst	030 - 360 211
Ben van Dijk	04132 - 51 525	Dunnet	010 - 400 81 00	Stumpel	02290 - 12670
Computer Company	073 - 42 00 15	Escom B.V.	02526 - 20833	Vroom & Dreesman	
Correct	010 - 4618 618	Kraft	070 - 36 39 686	Vobis	020 - 647 37 21
Daxis	05700 - 33242	Mega World	03473 - 74343	Vogelzang	040 - 44 79 55
De Regenboog	04458 - 23 09	RAF	020 - 646 15 11	Walop Electronics	010 - 46 23 478

BEL VOOR MEER INFORMATIE, LOGITECH NORTHERN EUROPE **03465 66644** EN ANDERE DEALERS



* Gegarandeerd volledig compatible met SoundBlaster, AdLib en General MIDI. Met SCSI CD-ROM interface, joystick en MIDI poort. Inclusief 5 aantrekkelijke software pakketten.

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit. Streng maar rechtvaardig.

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredakteuren? Dat kan.
Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf!
Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam



Tekening: Kenny Schoevaerts, Kampenhout (België)



ADAM

Heeft Adam verstand van voetballen? Komt de landskampioen uit De Meer? Is De Nachtwacht van Rembrandt? Ajax is Art en Nederland wordt Wereldkampioen! Adam is met andere woorden de ideale objectieve recensent van voetbalspellen.

Spel van de maand:
Super Kick Off 3 (SNES)



BEN

Begrijpt heus wel dat voetbal niet verboden kan worden, maar heeft nooit kunnen verkroppen dat hij destijds keihard werd afgetest voor de C-jeugd van de Volenwijckers. Laat de volkssport aan het volk en bekleedt sinds kort een bestuursfunctie in de Koninklijke Nederlandse Trefbal Bond.

Spel van de maand:
Unnatural Selection (PC)



MICHAEL

Heeft verstand van voetballen. Wordt bij Ajax van de F-side geweerd omdat hij medesupporters in dat vak teveel zou intimideren. Versleet per game gemiddeld drie scheidsen en kon zich alleen handhaven door regelmatig van rugnummer te wisselen. Kortom de ideale subjectieve recensent van voetbalspellen.

Spel van de maand:
World Cup USA '94 (Megadrive)



BJØRN

Meisjes houden niet van voetbal en Bjorn is gek op meisjes. Zit tegenwoordig vaak met Tele-Irene in de geluidsstudio, waar ze samen haasje- en voice-over doen. Vertrouwt de redactie toe dat hij best wel ROHDA zou willen, maar nog niet durft.

Spel van de maand:
Nomad (PC)



KEES

Luisterden voetballers vroeger bij voorkeur naar de Cats, BZN of André Hazes, tegenwoordig worden ook liefhebbers van grunge, rap en house in de selectie aangetroffen. Naast Tom Mulder heeft de KNVB dan ook onze Kees aangewezen als officieel WKDJ. Welke voetballers tapes van 'mijn goede collega Tom' in hun walkman stoppen en welke die van Kees, valt onder Kees' beroepsgeheim.

Spel van de maand:
Yogi Bear (SNES)



DAVID

In Amerika is een gek die grote sportevenementen pleegt op te vrolijken door er middenin te landen aan een parachute. Het leek David leuk om iets dergelijks te doen met zijn zweefvliegtuig bij een voetbalwedstrijd tussen Hilversumse Boys en Quick Laren '98. De vleugels pasten niet tussen de doelpalen en de Larense Q-side brak de rest van het vliegtuig af.

Spel van de maand:
Micro Machines (Game Gear)



THOMAS

Waar is Thomas? Heeft iemand Thomas gezien? Hij zou toch met jou meekomen? Hij moet hier geweest zijn, want zijn recensies liggen er. Maar ik heb hier de hele ochtend gezeten... Thomas? Thóóómááás...

Spel van de maand:
Chuck Rock II, Sun of Chuck (Mega CD)

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS
Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN
Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel.

HOUDBAARHEID
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-TAKTIEK
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

5-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen, maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 *en hoger*. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM.
Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.

RAPPORT
GRAPHICS 8,8
GELUID 7,0
Te gekke animaties
Veel humor
Veel verschillende vijanden
Veel levels
Je kan geen andere speler kiezen
Het geluid is wat minder
TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



9
Power Premium

IN DE BALKEN

SPEL-COMPUTER
Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN
Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

Dank! Dank!
Spellen en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:
ATARI, Wijnen (03473-77272)
NINTENDO, Nieuwegein (03402-51353)
INTERSERVICES, Tiel (03440-14234)
SEGA NEDERLAND, Postbus 360, 1270 AJ Huizen
OMEGA ELECTRONICS, Echt (04754-87444)
VANDEWATER ENTERPRISE, Amsterdam (020-6850205)
COMPUTER COLLECTIEF, Amstel 312, Amsterdam (020-6223573)
VIRGIN MEGASTORE, Amsterdam
COMPENDIUM, Hartenstraat 14, Amsterdam (020-6381579)
COLUMBIA TRISTAR, Hilversum (035-250700)
HOMESOFT, Haarlem (023-311241)
KONAMI, Amsterdam (020-6072125)

Eindoordeel



POWERKID twijfelt.
Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.

POWERKID is enthousiast.
Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.

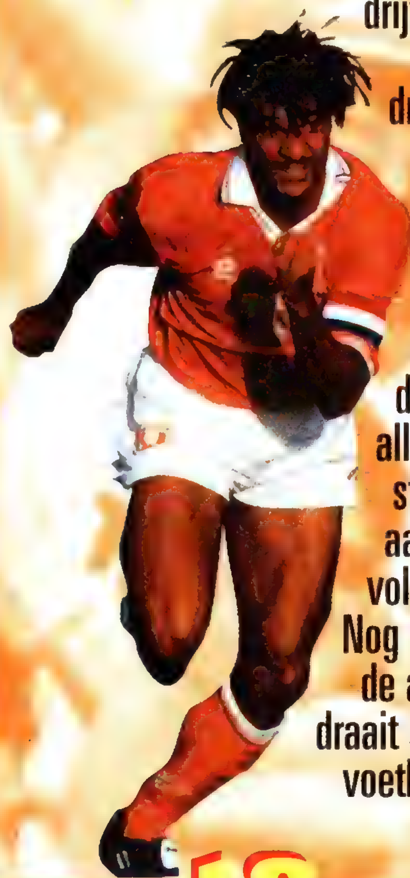


POWERKID waarschuwt.
Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN VOETBAL 1994

Nederland Wereldkampioen

Nog even en het WK-geweld barst weer los. Vierentwintig landen gaan in drie weken tijd uitmaken wie zich de komende vier jaar wereldkampioen voetbal mag noemen. Nog even en Nederland telt vijftien miljoen bondscoaches, Oranje is het gesprek van de dag en zelfs je oma weet het beter dan Dick Advocaat. Nog even en de produktiviteitscurve van het Nederlands bedrijfsleven gaat drastisch omlaag omdat iedereen tot diep in de nacht alle wedstrijden aan het volgen is. Nog even en de aarde draait om een voetbal.



WE ARE THE CHAMPIONS!

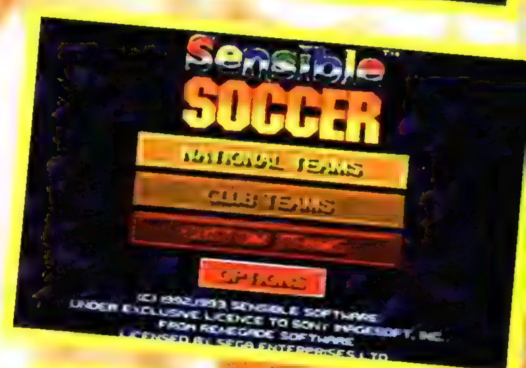
Hier op PU-quarters doen we al weken niks anders dan voetballen vanuit de luie stoel. Ons hele gage van dit nummer is vastgelegd in weddenschappen over wie de mondiale eretitel gaat veroveren. David speelt het op safe en meent dat Duitsland er weer met de trofee vandoor zal gaan, Ben zet z'n geld op de dappere krijgers van Nigeria, Bjørn weet niks, maar vraagt zich alleen af of die Advocaat beter is dan de zijne. Kees weet de ware betekenis van het woord strijd en vertrouwt op de straatvechters uit Columbia om zijn El Dorado veilig te stellen. Thomas gokt op de vrijheidsstrijders uit Zuid-Korea. De Power Prof denkt wijs dat Frankrijk wereldkampioen zal worden. Ed & Ed, respectievelijk hoofd-en eindredakteur, (of vice versa) houden het op België en Brasilia de Souza Faria (of vice versa). Wij, Adam en Michael, gaan natuurlijk voor Nederland. Er kan er maar een de beste zijn en dat zijn wij. Toch? We geven onze analyse van hoe Nederland wereldkampioen gaat worden.

AAAAAAN VALLEUUU!

WK voetbal betekent niet alleen een flinke ` dosis verhoogde vaderlandsliefde, 'big bucks' en oranje vla in de schappen: ook de videogame fabrikanten hebben het ijlstadium van de WK-koorts bereikt en brengen in de komende tijd maar liefst 40 nieuwe titels uit. Je kunt door de ballen het veld niet meer zien. De meeste games kwamen dan ook niet door onze kwalificatieronden heen. Een aantal voetbalspelletjes waren zelfs voordat ze uitgebracht werden al gedoemd om op de stoffige planken zoek te raken in vergetelheid. Eenvoudig omdat er nu eenmaal bedrijven zijn die winst belangrijker vinden dan een goed produkt. Andere spelletjes zullen waarschijnlijk pas in augustus onze kust bereiken.
Om voor jullie het voorlopige kaf van het koren te scheiden, organiseerden wij van PU een alternatief WK, waarin naast een aantal veteranen de nieuwste voetbalsterren strijden om de punten. We namen een voorschot op de aktie van deze zomer en maakten met de pads in de hand de mooiste omhalen en de beslissendste doelpunten. Het denkbeeldige gebrul uit honderdduizenden kelen zweepte ons op tot ongekende hoogte. Wij kregen meer macht dan Barend en Van Dorp, Cruyff en God bij elkaar. Wij stippelden de perfecte taktiek uit voor "onze jongens". Wij proefden reeds onder de nagelranden van onze vingertoppen de zoete smaak van Hollands glorie.











GOAL!

Een Gameboytje als oefenwedstrijd. Zestien landenteams treden aan voor de strijd om de SuperCup. Nederland zit in de strijd om binaire roem ingedeeld in de groep met Denemarken, Kameroen en Oostenrijk. Eerste wedstrijd Hol-Den: eindstand 0-9. Waaaat?



Speelperspectief vanuit de lichtmast.

AUSWAHLMODUSBILDSCHIRM

Het begon zo simpel. Een wedstrijd van drie minuten per helft met de controles op diagonale spelrichting omdat het speelperspectief vanaf zo'n honderd meter boven de rechtercornervlag van de linkerspeelhelft belicht wordt. Van hieruit loopt de aanval van schuin beneden naar schuin boven. De keeper staat op auto, we treden aan in een 2-3-2 opstelling (er zijn maar 8 veldspelers) en het fluitje klinkt. Zonder enig balcontact te hebben gehad, leggen de Denen de bal al in het doel. Nog maar een keer proberen, de eerste bal aan de voet, maar, huh, 'foul', gele kaart. De vrije trap verdwijnt achter de goalie. Een ingooi; de bal komt bij de tegenstander terecht. Wat een whacky game!

SPEZIELLE SPIELZÜGE

We proberen het andersom; nu zijn wij de Denen tegen Holland. Er is eerherstel voor Oranje want ze winnen met 10-0. Later in het toernooi blijken de Denen één van de sterkste tegenstanders; Oostenrijk namelijk legt het wel af tegen ons Oranje doordat ze teveel ruimte geven aan onze dribbelende spelers waardoor ze twee penalties (die trouwens wel tof zijn) veroorzaken.

RAPPORT

GRAPHICS 5,0

GELUID 4,0

- ▲ Je hoeft dit spel niet te kopen
- ▼ Debiel gepriegel
- ▼ Onoverwinnelijke computerspelers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT HET SCHUIM OP DE LIPPEN STAAT (NA 1E HELFT)





We hebben geen enkel goed woord over voor Goal! Het spel is pure nonsens en heeft werkelijk niets met voetbal te maken. Het zijn achttien termieten op een nietig scherm waarvan er negen precies weten wat ze doen en de andere helft af en toe per ongeluk de bal raakt. Echt, er kan geen vaardigheid tegen deze shit op. Een slechte oefening voor wat komen gaat...

ADAM & MICHAEL

4^{5}

GAMEBOY

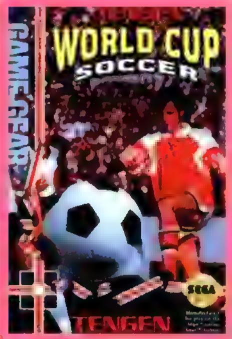
Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Jaleco

WORLD CUP SOCCER

Dat handhelds niet geschikt zijn voor voetbalsimulatie, lijkt ons geen overdreven stelling. Het vergt horlogemakersprecisie om op het beeldscherm 22 spelers, een scheidsrechter en een leren bal te kunnen volgen. Waar je spelplezier zou mogen verwachten, word je frustratietolerantie tot in het onmenselijke op de proef gesteld. Een uitzondering daargelaten, wel te verstaan, want in Tengen's World Cup Soccer voetbal-sim heeft spelplezier een ereplaats.

PEP-PUNTEN

WCS blinkt uit in eenvoud. Drie start-opties



laten je kiezen tussen Worldcup-mode, waarin je je kunt kwalificeren voor een finale, exhibition-mode, waarin je veilig een balletje kan verklungelen zonder dat dit meteen desastreuze gevolgen heeft en als laatste de watch-mode, waarbij je niets hoeft te doen omdat de computer beide teams bestuurt. Een aardigheidje bij WCS is de mogelijkheid om je spelers individueel op te krikken door ze "peppunten" te geven. Er zijn twintig powerpoints te verdelen. Je zult merken dat de spelers met deze elektronische doping heel wat vitaler voetballen. Met de 1-knop trap je de bal en maak je een sliding als de tegenstander in balbezit is. Tijdens de sliding kun je de bal in de tegengestelde richting van je wegtrappen door tegenovergesteld te sturen met de D-pad. Met de 2-knop pass je naar de dichtstbijzijnde speler. Hou er rekening mee dat de aangespeelde voetballer vaak even in moet houden om de bal daadwerkelijk in de voeten te krijgen.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,5

- ▲ Dikke aktie
- ▲ Harde tackles
- ▼ Lastig bij balverlies

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8^{6}



World Class Soccer is eigenlijk het enige handheld spel dat wat aktie en taktiek betreft vergelijkbaar is met grotere consoles. Het passen is zuiver uitgewerkt en de combinaties met afrondingen op doel zijn fabuleus. Heb je een Game Gear en wil je de tijd doden in het vliegtuig naar de VS op weg naar het WK? Koop World Class Soccer en bereid je voor op de overwinning.

ADAM & MICHAEL

GAME GEAR

Prijs: ƒ 99,- • Fabrikant: Tengen

SUPER KI

Ook in het bitvoetbalspel baart oefening kunst. Het vereist vele trainingen, uithoudingsvermogen, discipline en, het meest onmisbare: balgevoel. Het is maar weinigen gegeven dit vermogen van nature bij zich te dragen. Hetzelfde geldt voor de soccer-games. Bij de meeste spelen is de gameplay pas na heel veel moeite en frustratie ietwat te pruimen. Met het grote nadeel dat je dus de dictatoriale regels van een voetballende computer moet leren overwinnen. Het heeft niks met liefde voor de bal te maken, het is digitaal hooliganism. Maar sommige spelen zijn anders, heel anders...

LIEFDE OP HET EERSTE GEZICHT

Kick Off 3 is de derde topper in de serie trendsettende Kick Off-voetbaljuwelen. Oorspronkelijk uitgebracht als een game voor de Amiga, vormde Kick Off 2 het speelgedeelte bij Kevin Keegan's Player Manager. Als een moderne slavendrijver kon je in de huid kruipen van een voetbalmakelaar die over de ruggen van de profspeler z'n vorstelijke salaris binnenhaalde. Gelukkig werd er ook gevoetbald en de aktie van het ingebouwde Kick Off 2 gaf al een voorproefje van de derde versie, Kick Off 3. Dagen hebben we het Hoofdkwartier van de Bovenste Baas ontregeld met onze juichkreten vanuit de testruimte, Michael met een PowerKid t-shirt als bandana om z'n glanzende voorhoofd, Adam permanent een sigaret in de mondhoek. We hadden een demo-versie ontvangen van Super Kick Off 3, lang voordat het spel op 18 mei wereldwijd uit zal komen.

DE MID-MID

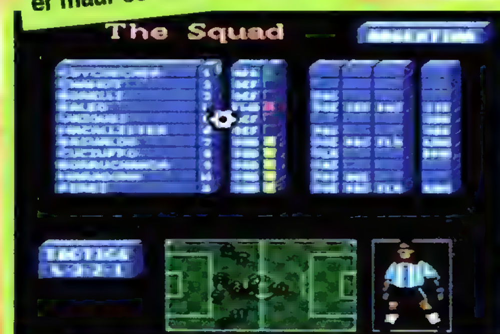
We hebben twee aansprekende teams gekozen uit Zuid-Amerika, waar het voetbal nog met flair en techniek gespeeld wordt. Argentinië met de van de cocaïne afgekickte en afgeslankte Diego Maradonna. Brazilië met de eigengereide goudvink Romario de Souza-Faria. Deze twee balgoochelaars waren bij uitstek geschikt om de fijngevoelige spelaktie van Kick Off 3 aan een vuurproef te onderwerpen. Maradonna is bij Argentinië de spelmaker. Als nieuwe gimmick heeft K.O.3 de spelverdeler inzicht en intelligentie geschonken. Als deze middenvelder van een van z'n medespelers de bal krijgt, zal hij die speler passen die in de kansrijkste positie verkeert. Als het aan ons ligt laten we Maradonna liever zelf wat met de bal stoeien. Deze speler beschikt namelijk over een optimale combinatie van voetbal vaardigheden. Balletje opwippen, met de hak over het eigen lichaam en dat van de tegenstander heen lobben en vervolgens met een vernietigende volley de Braziliaanse dwarsligger doen kraken.

TUFJE

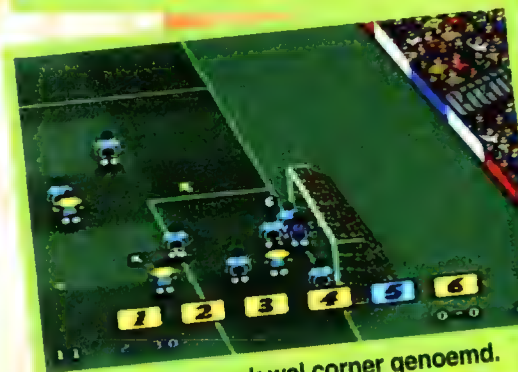
Met de X-knop speelt een speler de bal een tufje voor zich uit, speciaal bij de dribble een lekkere beweging omdat je zo aan snelheid wint. Sta je stil met de bal aan de voet gelijmd en dreigt een aanstormende Braziliaan met twee benen in te komen, toucheer dan wederom de X-knop. Weer een tufje en de doldrieste verdediger glijdt op z'n gat het bos in, terwijl jij de bal rustig verder richting vijandelijk doel drijft. De Argentijnse vleugelspitsen zijn bijzonder agressief ingesteld en gespecialiseerd in het halen van het kalk aan de achterlijn. Als een roedel opgefokte pitbulls hangen ze in de riem tot ze de bal in de voeten krijgen. Op volle snelheid banen ze zich een weg naar de achterlijn om als klap op de vuurpijl de back wreed uit te kappen. Je rondt hun schitterende charge af door met de Y-knop de bal, van het doel wegdraaiend voor te "lepelen". Omdat de verdedigers van Brazilië spijkerhard zijn en ze de Argentijnse pinch-hitters geen centimetertje ruimte geven, is het na zo'n schitterende voorzet van een der Argentijnse vleugelspitsen moeilijk af te ronden. Niet omdat de Argentijnen niet de beschikking hebben over briljante spitsen, Burruchaga is zeker verdienstelijk, maar ze missen een god in hun midden.



Zes groepen, 24 deelnemers, maar... er kan er maar één de beste zijn.



Met Maradonna als spelverdeler en Burruchaga in de spits behoort Argentinië zeker tot de favorieten.



De hoekschop, ook wel corner genoemd.

SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Imaginaire

ICK OFF 3

KORTE BEENTJES
Dit komt omdat geen van hun aanvallers Romario de Souza-Faria heet. Die speelt nu eenmaal in het Groen-Geel.
Net als bij PSV, waar Romario en de Philips-selectie oefenden op het uitje knappen tijdens een wedstrijd, lijkt het ook bij Kick Off 3 alsof de publiekslieveling uit de Copacabana staat te slapen. Totdat hij het leer in de voeten krijgt. Wat we te zien kregen, was een staaltje ballet van ongekende hoogte. Druk je de A- knop in voordat hij de bal aanneemt en terwijl hij loopt, dan pingelt het wonder met de korte beentjes de bal hooghoudend op de voet dwars door het strafschopgebied. Met de X-knop passeert hij als laatste de stofzuiger van de Argentijnse verdediging. De B-knop degradeert de arme cornedbeefvretende goalie tot een moedeloos hoopje ellende die de vinger beschuldigend naar zijn verdediging uitsteekt. Maar hij heeft het mis, de man die verantwoordelijk is voor zijn toekomstige plekje op de reservebank heet: Rrrr-óóóóóómááááárrr-rííóóóóóóó! Maar zelfs als hij niet oog in oog met de keeper staat, maakt de aftertouch het mogelijk om uit de meest onmogelijke hoeken toch de bal de kruising in te krullen.
Aftertouch houdt in dat, nadat je met de B-knop de bal hebt geschoten, je met de D-pad de bal enig effect mee kan geven. Gebruik je deze mogelijkheid niet, dan zul je snel merken dat de keeper weinig moeite heeft met jouw schoten. Zodra je de D-pad naar links of naar rechts beweegt, heeft de sluitpost al aanzienlijk meer moeite met je projectielen. Zoveel zelfs dat hij geneigd is de bal weer los te laten. Een klassieke keepersblunder, die vraagt om een afstraffing door met de B-knop een snoeiharde sliding in te zetten, eentje waarbij het onbesuisd inkomen van John van Loen beleefd lijkt.

Brasilia de Souza Faria haalt vernietigend uit.

Rrrrróóóóóóómááááááárrrrióóóóóóó.

We kunnen er niet omheen. Kick Off 3 is een absolute cupkraker. De speelbaarheid is maximaal en je kunt rustig stellen dat dit spel de droom moet zijn van elke voetbalcoach, al was het alleen maar omdat je je God in eigen persoon voelt als je al die grote namen zo het veld rondstuurt. Realistisch is Kick Off zeker ook. Het hele WK is na te spelen, te voorspellen en te evalueren. De namen van de spelers zijn net niet correct weergegeven. Om precies te zijn: hun achternamen kloppen, maar hun voorletters zijn onjuist. Zal wel iets met copyright van de FIFA te maken hebben. Voor een ideaal voetbalspel zijn snelheid, reactie en precisie de benodigde ingrediënten, durf, uithoudingsvermogen en intelligentie de ultieme voorwaarden. Kick Off 3 bezit alle zes en bovendien nog een extraatje dat duidelijk onontbeerlijk is voor voetbalsims: het heilige balgevoel. Kick Off 3: een spel met Ballen!

ADAM & MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,8

- Spelen met de echte namen
- Geweldige knoppencombi's te ontdekken
- AfterTouch
- De wereldcup kan echt gewonnen worden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT HET EK '96

AKTIE — TAKTIEK

9⁴

Power Premium

FIFA SOCCER

In december van vorig jaar zette Electronic Arts met de uitgave van de MegaDrive topper FIFA Soccer een nieuwe standaard voor de elektronische voetbalkunst. Nu, zes maanden later, met een SNES-versie van Ocean onderweg, nemen we FIFA nogmaals onder de loep om te oordelen of en hoe de tand des tijds aan deze game heeft geknaagd

I CAN SEE CLEARLY NOW

Waarom wordt dit spel zo fantastisch gevonden? Misschien omdat er drie miljoen achtentachtig opties in het spel zitten om je teamstrategie samen te stellen, de formatie op het veld te bepalen, echte regels te simuleren, maar waarschijnlijk wordt dit spel zo tof gevonden omdat er met de 'Start' knop overal doorheen gedrukt kan worden en je je gelijk in het edele voetbalspel kan begeven. Het speelperspectief is zeer goed gevonden: in plaats van het spel van bovenaf vanuit de satellietmode te bekijken wordt de aktie in FIFA schuin vanaf de zijkant belicht waardoor het speelvlak voortdurend overzichtelijk blijft. Daardoor is constant duidelijk waar de bal en de dichtstbijzijnde speler is. De actieve man is herkenbaar aan het sterretje waarin hij zich bevindt. Bij een uittrap, ingooi of hoekschop kan door middel van een kader gemikt worden waar de bal heengaat. De trap is hard en strak maar wanneer de keeper computergestuurd is, is hij bijna niet te passeren.

KERMEND IN HET GRAS

Tijd om een klassieker op deze klassieke game uit te vechten: Nederland - Duitsland in de two-player mode. Onder het luide gejuich van het publiek en weergalmende toeters neemt de strijd z'n aanvang. Een Duitse speler denkt de bal hoog te houden, heeft een omhaal in gedachten maar blijft kermend achter in het gras omdat ons stofzuigende John de Wolf-type hem onder de groene mat schoffelt. Met snelle passes wordt de spits aangespeeld die in een spectaculaire duikvlucht tracht een snoeiharde kopbal langs de goalie te mikken. Ternauwernood wordt met een katachtige reactie de bal tot hoekschop verwerkt. Door het kader midden in de doelmond te plaatsen, verschijnt de strakgenomen corner tussen de krioelende benen van de spelers en de keeper tast mis. Kabang, de wegstuiterende bal komt vol op de slof van de linksbuiten en het net bolt triomfantelijk. De doldrieste troepen van Kaiser Franz staan er om bekend tot aan de laatste seconde elke grasspriet terreinwinst te bekampfen. Het wordt een hel voor het Nederlandse doel maar onze tien pixels grote Ed de Goey ramt alle ballen het veld weer in. Robbie Witschge ontwaakt uit zijn al twee jaar durende winterslaap en krult de bal van grote afstand achter de verbouwereerde Duitse doelman. Duitsland kan de eindzege vergeten, Oranje wint en Ronald Koeman kan zijn reet weer afvegen.


Die bal hangt.


Is dat van Vossen met die snoekduik?



Maakt niet uit, gewonnen hebben we sowieso.



RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

- ▲ Heerlijke trap in de voeten
- ▲ Makkelijk te spelen
- ▲ Taktiek mogelijk
- ▼ Computer doet te veel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT FIFA 2 EIND DIT JAAR UITKOMT



8[8]



FIFA Soccer is een vet spel: goed beeld en vol geluid. Na onze glorieuze overwinning op Duitsland hebben we de eerste beste Duitse toerist van de straat gesleurd en hem gedwongen, eindeloos, beeldje voor beeldje het tweede doelpunt in de Action Replay te bekijken. Het nadeel van FIFA Soccer is dat de te grote inbreng van de computer je af en toe voor raadsels stelt. Het is dan alsof je toeschouwer bent geworden. Kies vooral voor de handgestuurde keeper wanneer je van scoren houdt. Uiteindelijke conclusie? FIFA Soccer is inderdaad een heel goed spel maar het heeft net iets te weinig 'echt' balgevoel.

ADAM & MICHAEL

MEGADRIVE

Prijs ƒ 139,- • Fabrikant: Electronic Arts

SUPER SIDEKICKS



Bij een schot op doel 2x A indrukken en in de rebound gaat-ie hangen.

Super Sidekicks is een snel en rauw spel. Als in een echt voetbalstadion golft de aktie op en neer met een uitzinnig publiek dat je vooruit schreeuwt. Je bent één van de twaalf beste voetbalteams van de wereld, waaronder Japan, USA (zouden ze wel willen), Duitsland en ons eigen Oranje. Als Dennis Bergkamp wordt het veld bestreken met razendsnelle dribbles, als Jan Wouters worden dolle Koreanen met vlijmscherpe elleboogjes onder de grasmat geschoffeld, à la Marco van Basten (snif) bolt het net van de wreedste omhalen .

HIJG, PUF, STEUN, KLAM, BOEM, PAF

Super Sidekicks is een verslavend spel dat je vanaf het eerste fluitsignaal tandenknarsend van spanning op het puntje van je stoel houdt. Non-stop vliegt de aktie op en neer over het veld terwijl de adrenaline door je aderen pompt.

In helften van drie minuten moeten alle vijf de tegenstanders van groep B verslagen worden om via de halve finale de overwinning in de zinderende eindstrijd te behalen. De rivalen hebben ieder hun eigen strijdwijze. De Yanks zijn gespierde atleten met een ijzeren conditie die je zo wegtikt want ze snappen weinig van het spel; de Argentijnen zijn bloeddorstige maniakken, maar ze winnen wel door hun sluwe taktiek. De scheids is van het type Oostindisch blind.

DE TRUCENDOOS

De besturing van het spel is aangenaam simpel. Er is geen extra setje vingers vereist om het te kunnen spelen. In de aanval schiet je met A lange afstandpasses en knal je op het doel. Tip uit de trucendoos; druk bij een schot op doel twee keer snel op A, in vijf van de tien gevallen laat de keeper de bal los en heb je open doel. Met B geef je subtiele passes en voorzetten. Hou A ingedrukt na het geven van een voorzet in de doelmond; je krijgt dan de snoeiharde omhaal. Bij balverlies is het zaak keihard te zijn om de fout te herstellen. 'Voetbal is oorlog'. Bij het verdedigen is A een vlijmscherpe sliding, B het type bodycheck dat van ijshockey (of van Ronald Koeman) bekend is. Wees wel gericht bezig, want wanneer je de ledematen mist, kost het tijd om op te krabbelen.

SNK-CUP?

Het zicht op de wedstrijd is als een samenvatting bij Studio Sport. Het voordeel hiervan is dat het de akties sneller en spannender maakt. Bij een doelpunt gilt iets als Jack van Gelder heel hard 'GOAL'; heel prettig wanneer je scoort, heel irritant wanneer je de bal uit het eigen net moet vissen. En dat zal je gebeuren wanneer je ook maar een seconde niet 100% met je brein bij de strijd bent. Alleen met volledige concentratie volgt winst. En wint Oranje de SNK-cup? In dit geval, met ons als spelers en als bondscoach sneuvelde Oranje in de vijfde ronde tegen Brazilië waarvan de spelers ook in de digitale versie weergaloze dribbelaars zijn.

Ons excuus; wat denk je? Er ontbraken teveel spelers! In Amerika zal dit anders zijn, daar gaat het om een echte cup.



Bij een voorzet A ingedrukt houden en de spits gaat over tot acrobatiek.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0

- ▲ Leuke poging een goed voetbalspel te maken
- ▲ Leuke toeters en bellen
- ▼ Het blijft te statisch
- ▼ Keeper moet zelfstandiger kunnen bewegen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

NEO GEO
Prijs: ƒ 549,- •
Fabrikant: SNK



Super Sidekicks is leuk, snel, spannend en waarschijnlijk het best ogende voetbalspel van het moment. Het biedt van alle voetbalspellen de beste mogelijkheden tot samenspel. Je krijgt alles wat je van de Neo Geo mag verwachten. Maar... het smaakt naar meer. Een voetbal-videospel kan veel beter, veel slimmer, veel verzorgder. Ze moeten een tweede versie van het spel maken en er nu echte specialisten aan laten werken.

ADAM & MICHAEL



SENSIBL

Een van de grote namen in de elektronische voetbalwereld is ongetwijfeld Sensible Soccer. Dit spel geniet grote populariteit bij vele luie-stoel voetballers onder ons. We vonden dan ook dat Sensible Soccer in dit vergelijkend warenonderzoek niet mocht ontbreken. Om alvast een beetje in de stemming te komen, speelden we op straat een potje 4 tegen 4 met twee ijzeren vuilnisbakken als doel. Er gaat immers niets boven een potje straatvoetbal, lekker pingelen en vooral de bal niet afgeven als een andere speler in een kansrijke positie verkeert.

KLUITJES-VOETBAL

Precies die manier van spelen wordt bij Sensible Soccer genadeloos afgestraft. Buiten het feit dat je je niet, zoals op straat, onsterfelijk kunt maken door je tegenstander de bal tussen z'n benen door te spelen, raak je de bal onherroepelijk kwijt als je te lang pingelt. Het kluitjesvoetbal is troef bij Sensible Soccer, dus een gedegen overzicht en een snelle, zuivere pass zijn onontbeerlijk.

Hoewel de Italianen meester zijn in het bikkelhard verdedigen en de Serie-A soms meer lijkt op een rugby-competitie dan op 's werelds meest aantrekkelijke voetbalcompetitie, zijn de Azurri's niet opgewassen tegen het snelle tikwerk van Oranje. Het is zaak om je medespelers op maat te bedienen door enigszins hun kant op te kijken met de speler in balbezit en dan met de C-knop te passen. De Italianen raakten flink de kluts kwijt van zulk een prachtig combinatiespel.

DE KONING VAN DE VOLLEY

De B-knop heeft bij balbezit een dubbelfunctie: druk je hem eventjes kort in dan wordt er een pass gegeven in de richting waarnaar de speler kijkt. Druk je hem hard in en hou je hem vast dan druk je een snoeiharde pegel af. Met de koning van de volley Marco ven Besten in de spits werd het op die manier al snel 1-0 voor Oranje.



Ven Besten en Birgkamp!?

PANIEK-VOETBAL

De Italianen lieten ons daarna een stukje paniekvoetbal zien, waar Malta en San Marino nog een puntje aan kunnen zuigen. Geen enkele pass bereikte zijn doel en de weinige mooie individuele akties van de Italianen smoorden in schoonheid toen Jen Wuuters elegant een elleboogje in de strijd gooide. In verdedigend opzicht staat Sensible Soccer ook zijn mannetje. Na balverlies gaan de Nederlandse verdedigers op jacht naar het leer als een kat naar het spek. Een heerlijke agressieve manier van forechecken door het middenveld, zodat de Italianen snel maar ongecontroleerd moeten overspelen, schept de ruimte voor de achterhoede om een aantal vlijmscherpe tackles in te zetten. Op de bal of op de man, dat is een detail. Al snel blijkt dat de Italianen minder bikkelhard zijn als we dachten, of ze zijn meester in het toneelspelen, want als Renald Kueman een "koekje" uitdeelt, ligt er een komediant op de grasmat te kermen alsof hij meespeelt in "De Koopman van Venetië".



Waar is Bryun Ray?

DE VOETBALPROFESSOR

Als tijdens de wedstrijd blijkt dat een van de Nederlanders vermoeid is, kun je bij een spelonderbreking maximaal twee spelers wisselen. Je krijgt toegang tot de reservebank door één richting op de D-pad drie keer kort in te drukken. Wie schertst onze verbazing als daar een coach zich meent te moeten bemoeien met de wissels. Het is zeker Dick Advocaat, want de weerspiegeling van zijn spaarzaam behaarde kop is oogverblindend. Wij maken zelf wel uit wie er gewisseld moet worden. Er is maar één meester, één maarschalk die zich naar onze mening mag bemoeien met de opstelling en de wissels van het Nederlands elftal en dat is onze eigen Voetbalprofessor Johan Cruyff natuurlijk. Ondanks dat Johan door roddel en achterklap van de KNVB het WK aan zijn neus voorbij zag gaan, blijft hij onze held.


Roberta Bogio achter de bal voor de vrije trap.

AFTER-TOUCH

Iets wat zeker nog aandacht verdient is de Aftertouch-optie van Sensible Soccer. Kunnen jullie je nog herinneren dat een



Veelbelovende introductie.

Prijs: *f* 149,- • Fabrikant: Imagesoft

SOCCER







Ryud Gyllit puntert hem erin.

man op leeftijd tijdens het EK '88 in de finale tegen de Russen op zo'n miraculeuze manier Marco van Basten bediende dat Marco de bal ineens uit een onmogelijke hoek het net in volleyde. Die man, Arnold Mühren, ook wel bekend als "De Schep" verstond de kunst om een bal zo te strelen dat de curve een eigen leven ging leiden. Krullen, krommen, bogen, hoe je het ook wilt noemen, die mogelijkheid zorgt in de gedaante van de Aftertouch in Sensible Soccer voor ongekende mogelijkheden. Als Dinnis Birgkemp in de veertigste minuut van de wedstrijd de bal ontvangt, haalt hij vernietigend uit. Maar de bal dreigt toch net de kruising te missen. Niet getreurd, een minimale correctie met de D-pad zorgt ervoor dat bal alsnog met een beeldschone curve onder de lat verdwijnt: 2-0!

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

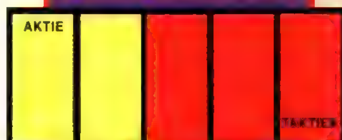
 Aftertouch

 Harde overtredingen

 Kluitjesvoetbal

 Lastige bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP



8

We hebben gemengde gevoelens over Sensible en dat ligt niet alleen aan het spel zelf. Om meteen maar met de deur in huis te vallen, persoonlijk hebben we iets tegen de controls van de Sega Megadrive. Het is echt niets persoonlijks maar die knoppen liggen ons nu eenmaal wat rammelig in de hand. Toch speelt het ondanks deze handicap bijzonder prettig. Dikke combinaties leiden bij geconcentreerd spel regelmatig tot de spectaculairste doelpunten. Een domper is dat de spelers die niet direct bij de strijd om de bal betrokken zijn, als kippen zonder kop door elkaar heen huppelen. Het lijkt dan ook soms net een potje kluitjesvoetbal uit de veteranendivisie klasse 4. Om toch recht te doen aan een spel dat naar onze mening zijn sporen verdient heeft, willen we de vergelijking maken met de waterdrager en buffelaar van het Nederlands elftal Jan Wouters; zeker niet behept met een mooi uiterlijk of een fluwelen aktie, maar evengoed degelijk en onontbeerlijk voor het Nederlandse (elektronische) voetbal.

ADAM & MICHAEL

& OP DE GAMEGEAR



In tegenstelling tot zijn grotere broer heeft Sensible Soccer op de Gamegear alles wat een voetbal-sim kan missen als kiespijn, daarom willen we er kort over zijn.

We hebben nog nooit meegemaakt dat wanneer we een videospelletje proberen te spelen, we al na vijf seconden draaierig worden. We sloegen de handleiding erop na en wie schertst onze verbazing: "Waarschuwing voor epilepsie". Nou dat is niets te veel gezegd, want als je op deze manier probeert 22 spelers en een scheidsrechter op een beeldscherm te proppen, dan is het geen wonder dat je duizelig wordt. Het spijt ons, PU-lezers, van Sensible Soccer op de Gamegear konden we vlees noch vis maken en daarom verspillen we geen kostbare redaktieruimte. Zorg dat je zover mogelijk uit de buurt blijft van dit spel, het is onspeelbaar!



RAPPORT

GRAPHICS 2,0

GELUID 2,0

 Gevaar voor epilepsie en botbreuken

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ONSPEELBAAR



2



GAME GEAR

Prijs: ƒ 99,- • Fabrikant: Imagesoft

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Zoals we al in de intro van dit voetbalthema meldden: de WK betekent big bucks en alle grote videogamebedrijven hebben de kans op mucho pecunia geroken. Acclaim heeft de best verkochte vecht- en basketbalspelen op de markt gebracht, maar eh, hebben ze ook verstand van voetballen?

YOU MUST BE BUGGIN'

Een sportpresentator van het Acclaim journaal kondigt de wedstrijd aan: "Tonight the game grudge match between Germany and Belgium." Maar we hadden toch echt gekozen voor een wedstrijd tussen Holland (die trouwens de Franse vlag heeft gekregen) en België in het mondiale vlaggetjespalet. Ah wel. De spelers van beide teams zien er erg goed uit, je kunt ze bij wijze van spreken de spieren in hun bovenbenen zien aanspannen. Als sierlijke balletdansers zwieren zij over het veld. Meteen volgt de ontdekking van een verwoestende sliding onder de A-knop die ondersteund wordt met een vet 'sjwoezend' geluidseffect. De pedante tegenspeler gaat keihard onderuit en de overtreding blijft onbestraft.

YOU ARE BUGGIN'

Met de L- en R-knop moet geselecteerd worden welke speler actief is en dat kun je zien aan het sterretje rond de speler. Een maal aan het spelen, blijkt het onmogelijk om hier goed mee te werken, de actieve speler loopt vaak verloren ergens buiten het beeld. Hetzelfde geldt voor de ingooi, de zijlijn is nergens te zien en opeens verschijnt de bal in het veld.



Nederland heeft z'n vlag gerestyled!

Waar je helemaal gestoord van wordt, is de schietknop onder B; als een Erwin Koeman in de VUT wordt zeer omslachtig aangelegd voor een schot. Ons schoten-repertoire beperkt zich tot de wreeftrap en de uitvoering hiervan gaat zo langzaam dat de bal allang een prooi is voor de tegenpartij. Het schieten wordt nog eens bemoeilijkt door het feit dat we te maken hebben met een soort pupillen kluitjesvoetbal. Op elke bal storten zich zo'n vier tot vijf computergestuurde voetballers tegelijk.



Goal, de keeper is tafelvoetballen en de bal is door het net geschoten.

BUGGED

Een beetje spelvreugd ontstaat door de X- en Y-knop. De laatste levert een passing op maat die altijd een medespeler weet te bereiken. Door de bal niet aan te nemen maar gelijk af te geven, blijf je in balbezit en ontstaat een speelstijl à la Ajax.
De X-knop is de pingelknop waarmee de bal van de linker- naar de rechtervoet golft en je elke verdediger op het verkeerde been zet. Toch blijft het spel op een nare manier veel te traag en aan alle kanten rammelen. Toen het uiteindelijk lukte een bal in het doel te prikken, verdween het leer achter een groen vlak dat de goal moest voorstellen. Het was dat er spelers juichend wegliepen anders hadden we gedacht dat het een achterbal was.


Kluitjesvoetbal.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 8,0

- ▲ Goede soundeffects
- ▼ Bediening te langzaam
- ▼ Computerkluitjesvoetbal
- ▼ Geen verstand van voetbal

TENMINSTE SPEELBAAR ALS DIT HET ENIGE VOETBALSPEL IS

AKTIE — TAKT

51



Ik hoop voor Acclaim dat ze dit spel, waarvan wij een chipversie ontvingen, nog flink getest hebben want de shit die wij onder ogen kregen, is de benaming voetbalspel niet waardig. De choreografie van de spelers is prachtig maar voetballen kunnen ze voor geen meter. Wat wij zagen is een typisch voorbeeld van meesurfen op de publiciteitshype van het WK: Yankees die ten koste van alles dollars willen meepikken. Gelukkig zijn wij er nog.

ADAM & MICHAEL

SUPERNES

Prijs: n.n.b. • Fabrikant: Acclaim

VIRTUAL SOCCER

"Whooaa, Virtual Soccer! Met een VR-brilletje op, datakicksen aan de voeten, graspollen die opstuiven, het veld gezien door de strategische ogen van Wim Jonk, tackles waarbij jezelf bepaalt of je de achillespees of de knieband doortrapt?"
"Ehm, nee."



De naam van Virgin's voetbalspel is sexy maar uiterst misleidend. Met Virtual Reality heeft het namelijk helemaal niks te maken. Het is simpelweg een SNES-cartridge dat met alleen maar de geluiden van toeters en bellen verder niet zoveel toe te voegen heeft aan het huidige assortiment. Het is leuk, goed speelbaar, niet echt bijzonder.

ADAM & MICHAEL

SMELTEND ASTROTURF

Nog een paar weekjes slapen en twee Benelux-buren zullen in ieder geval één dag een pokkehekel aan elkaar hebben. Het Amerikaanse astroturf zal door de derby van de Lage Landen smelten onder het geweld dat Nederland en België zullen ontketenen om kwalificatie naar de volgende ronde te bewerkstelligen. Nederland, de trage starter in toernooien, nog 'op zoek naar de vorm', en België, altijd een gevaarlijke outsider, altijd in staat tot stunts. We gingen de strijd virtueel aan.

DE TAKTIEK

Na zonder tegenstander geoefend te hebben en met A (de pass-knop) en B (de schietknop) snel ingedrukt een loeiharde streep, after touch inbegrepen, op de pantoffel ontdekt te hebben, vangt de historische strijd aan. Met de X- of Y-knop kan gekozen worden het spel van de lange of korte zijde te bekijken. Holland treedt aan in de offensieve 4-2-4 formatie, onze virtuele Belg gokt op de counter met een 4-4-2 opstelling; hij vertrouwt op Nomaslon, zijn binaire Ceulemans. Priieeet, de aftrap is genomen en de leuke verrassing onder de X-knop -een multifunctionele button waarmee gejaagd, getackeld, geschouderduwd en ge-elleboogd kan worden- leidt meteen tot een fluitsignaal van de scheids. Het snelste geel ooit, de toon van de wedstrijd is bepaald.

BROEDERMOORD

Het publiek staat op de banken, zweept de spelers met ritmisch geklap op. De sterspeler van Nederland, Tulip (!), zet zich achter de bal en stuurt het leer naar Liffen die in een keer uithaalt, terwijl hij er tegelijk in slaagt de bal een vernietigend effect met de D-pad mee te geven. Hangeuu. Een koprol à la Hugo Sanchez, de legendariscne Mexicaanse spits (ex-Real Madrid). De Belgen veranderen in rode duivels en laten hun defensieve taktiek los. Steeds sneller lopen de combinaties tussen de spelers, alleen de X-noodremknop kan de druk op Neerlands doel verminderen, de Waalse Le Mar verdwijnt op de brancard het veld af, rode kaarten volgen. De menigte heft een massaal fluitconcert aan.



De Duitsers streven wederom naar wereldheerschappij!



Duitsland scoort 3-0!

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,6

- ▲ Snel beheersbare bediening
- ▲ Complete voetbalregels
- ▲ De X-knop brouilla knop
- ▼ Mode 7 nonsens

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE SNES UITSTERFT



76



Ingooi in mode 7. En de stand in deze nachtmerrie is 1-3.

BLOED AAN DE PALEN

Een perspectief van achteren bij een Belgische ingooi vlak bij het doel. Een druk op de B-knop, het zicht zwenkt, de bal verschijnt in het 16-meter gebied. Middenvelder Bierdar neemt de bal vol op de slof en de bal ketst af op de lat. OOEEWW loeit het publiek. Maar in de rebound klutst, wie anders dan good old Namaslon, de bal langs doelman Tel. De rest van de tijd blijft niks anders over dan een X-knop slachtpartij. Gelijkspel, remise, onbeslist, Nederland-België 1-1.



SUPERNES
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Virgin

VOETBAL OP DE AMIGA CD32

Een paginaatje voetbal op de CD32 want ook bij Amiga weten ze dat het WK in aantocht is. Sensible Soccer en John Barnes European Football zijn de titels waar CD32-bezitters het mee moeten doen. Het is echter te hopen dat er voor de zomer nog wat betere voetbalspellen uitkomen, want erg indrukwekkend zijn ze niet.



Vialli 2x en Baggio... het is maar een spel.

Heel veel heel kleine mannetjes.

SENSIBLE SOCCER

PIEP-KLEINE SPELERS

De Amiga-versie van Sensible Soccer was een fantastisch spel. Waarom het op de CD32 dan zo'n halfbakken produkt is geworden, is me een raadsel. Tenslotte is de CD32 eigenlijk gewoon een Amiga in een andere verpakking, dus zou het geen probleem moeten zijn om het spel honderd procent over te zetten. Helaas is daarbij het een en ander misgegaan. Om te beginnen heeft dat alles te maken met de besturing, die met de CD32-joypad bijna niet te doen is. Dat komt omdat Sensible Soccer gebruik maakt van piepkleine spelertjes, die bovendien ook nog eens als 22 kleine Overmarsjes en Babangidaatjes over het veld razen. Met een joystick of een goede joypad in je hand is dat helemaal geen probleem, maar met de CD32-joypad is het een ramp om de spelers nauwkeurig te positioneren.

IRRITANT PUBLIEK

Behalve die krakkemikkige besturing is er nog wel meer mis aan deze versie van Sensi Soccer. Het geluid is bijvoorbeeld afgrijselijk. Het gejoel van het publiek is absoluut onrealistisch en na een tijdje zelfs heel irritant. Na een doelkans duurt het ook veel te lang voordat het publiek reageert. Grafisch is de CD32-versie ook vrij matig, maar daar moest Sensible Soccer het toch al nooit van hebben. Speelbaarheid was wat Sensi onderscheidde van de concurrentie en daar ontbreekt op de CD32 nogal wat aan. Jammer, want de vele opties zijn nog wel aanwezig. Je kunt bijvoorbeeld complete competities spelen met landen- of clubteams, maar ook vriendschappelijke wedstrijden en bekertoernooien.
De teams bestaan uit echte spelers, al zijn de gegevens wel van het vorige seizoen (Bergkamp en Jonk spelen nog bij Ajax). Het is ook nog steeds mogelijk de teams aan te passen, tot de kleur van het haar aan toe. Een steeds weer terugkerend probleem bij de CD32 duikt echter ook hier weer op: er is geen mogelijkheid om de wijzigingen op te slaan (hoewel die optie wel aanwezig is in het menu!).



JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

GRAPHICS 7,5
GELUID 7,0
6⁸

RADAR-SCHERM-PJE

John Barnes is voor de Engelsen zo ongeveer wat Brian Roy voor ons is. Een grillige linkerspits, geliefd bij z'n fans, verguisd door z'n tegenstanders. Soms briljant, soms ongelooflijk slecht spelend. Typisch een figuur om een computerspel aan op te hangen dus.
In tegenstelling tot Sensible Soccer, wordt de aktie hier van opzij gezien. Eigenlijk een beetje achterhaald, de meeste voetbalspellen zijn inmiddels overgestapt op beelden van bovenaf of vanuit een diagonaal gezichtspunt (à la FIFA Soccer en Pele). Het grote nadeel van een zijwaarts gezichtspunt is het kleine deel van het veld dat je kunt zien. Dat wordt bij dit spel trouwens gedeeltelijk opgelost door een klein radarschermpje.
John Barnes kan op twee manieren gespeeld worden: een arcade versie en een landencompetitie. De naam arcade versie is wat misleidend, want het heeft niets met een eventuele speelhal versie te maken. Het enige verschil met de competitie is dat je een enkele wedstrijd speelt in plaats van een heel seizoen.
Het spel biedt verder flink wat opties, zoals het spelen onder veranderende weersomstandigheden, verschillende speeltijden (van 4 tot 90 minuten per wedstrijd) en de mogelijkheid ingestudeerde vrije trappen te gebruiken. Ook kun je kiezen om steeds de speler te besturen die het dichtst bij de bal is, of alleen John Barnes (kan dus alleen als je Engeland kiest). Goed, genoeg opties dus, beter geluid ook dan Sensible Soccer, betere graphics, wat wil je nog meer? SPEELBAARHEID!!!

ACHTER DE FEITEN

Ook bij John Barnes mankeert het aan goede controle over de spelers. Of zou het gewoon aan de controller liggen, die absoluut ongeschikt blijkt te zijn voor voetbalspellen? Hoe dan ook, je blijft constant achter de feiten aan lopen, want voordat jij je speler zo gemanoeuvreerd hebt dat hij in balbezit kan komen, is de tegenstander er al lang vandoor met de knikker. Helaas, de CD32 moet het voorlopig nog even zonder een goed voetbalspel doen.



Rijkaard viert feest in z'n eentje.

CD 32
Prijs: ƒ 89,50 • Fabrikant: Krisalis Software

CD 32
Prijs: n.n.b. • Fabrikant: Sensible Software

USA '94 WORLD CUP


Rensenbrink raakt de paal. Op 2 centimeter na wereldkampioen in 1978.



Een groot deel van deze jongens moet het straks gaan maken.

De USA '94 World Cup CD-i is weliswaar geen videospelletje, maar we hadden toch het gevoel dat deze CD niet in dit voetbaloverzicht mocht ontbreken.

USA '94 World Cup CD is voor de wiskundigen en de geschiedkundigen onder ons zeker de moeite waard. De interactieve techniek van Philips is uitermate geschikt om vooraf gefabriceerde informatie over de indeling in groepen te combineren met later toegevoegde data, zoals wedstrijduitslagen. De full-motion video-optie is erg aantrekkelijk maar het interactieve gedeelte beperkt zich tot het uitwisselen van saaie statistieken en daar zijn wij allergisch voor: wij willen aktie en dat ontbreekt op deze CD, hoewel je dit de makers nauwelijks kwalijk kan nemen. Ze deden hun best om een naslagwerk te produceren en dat is prima gelukt.
ADAM & MICHAEL



UITSLAGEN BIJHOUDEN

De WK-CD biedt de mogelijkheid om het verloop van de wereldkampioenschappen nauwgezet bij te houden. Vanuit het hoofdmenu is het mogelijk een aantal programma's op te roepen. Zo kan je van elke gespeelde wedstrijd de uitslag invoeren en krijg je een prachtig overzicht van wat er al gespeeld is en hoe de diverse landen er voor staan. Hoe verder het toernooi vordert, hoe interessanter het wordt.
Onder de noemer "Historie" wordt een overzicht gegeven van de vroegere edities van het wereldkampioenschap. Voor wie het interessant vindt, worden de negen stadions in de Verenigde Staten uitgebreid beschreven, tot en met de kalklijnen toe (gááááááp). Klik op "teams" en je krijgt een overzicht van alle vierentwintig teams die meedingen naar het wereldkampioenschap.

HARTVERSCHEUREND

Maar het fijnste van deze USA '94 World Cup CD-i zijn de full-motion video beelden van de mooiste momenten uit de WK-annalen. Beleef opnieuw de hartverscheurende momenten van het WK 1974, toen na een terechte en onterechte penalty het lot uiteindelijk in het voordeel van onze aartsvijanden werd beslist. Of ga weer door de grond als Robbie Rensenbrink tijdens het WK '78 in de laatste minuut zijn inzet gestuit ziet door een stukje witgeverfd hout. Behalve ellende is er ook genoeg te genieten op de WK-CD. Juweeltjes van afstandpegels van Arie Haan tegen Duitsland en Italië. De oogstrelende hoogstandjes van de Brazilianen, de pingelende Polen toen Polen Polen nog was, kortom een waar feest voor de zwaar verslaafde nostalgische voetballiefhebbers onder ons.

AGENDA

En niet onbelangrijk, voor de sukkels onder ons die altijd vergeten waar en wanneer er gespeeld gaat worden: de disk geeft alle informatie over de plaats en de aanvangstijden van alle wedstrijden: in USA tijd en in CD-i tijd, zelfs als je woonachtig bent in een ver oord als Japan of de Kaaimaneilanden klopt de tijdsaanduiding omdat er rekening gehouden is met de tijdzones.

RAPPORT

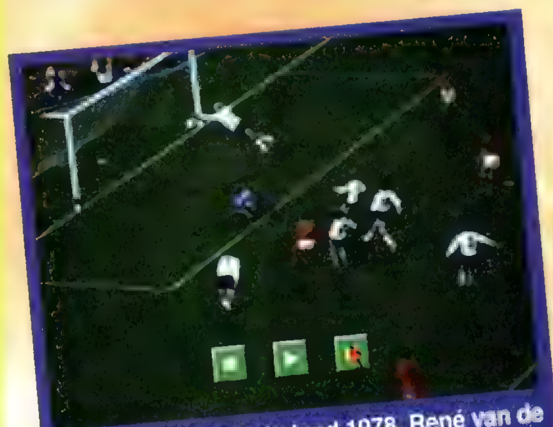
GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

▲ Prachtige beelden
▲ Vergane glorie
▼ Suffig naslagwerk
▼ Geen aktie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NA HET WK '94




Nederland-West Duitsland 1978. René van de Kerkhof bepaalt de eindstand op 2-2.


Hangeeuuh!

PHILIPS CD-i
Prijs: ƒ 99,95 • Fabrikant: Philips

WORLD...

"Oh joy", roepen wij in de geest van onze held Stimpy. WorldCup USA '94 levert alle voorwaarden voor onze inmiddels zeer geoliede voetbalvingers om Oranje naar wereldroem te lijden. Al was het alleen maar omdat het hier om het spel van de officiële licentiehouder US Gold gaat die als enige door de FIFA is geautoriseerd dat maffe hondje in het intro te laten zien. Alle kwalificatiegroepen zijn van de partij, de eerste wedstrijd is Duitsland-Bolivia en in groep F vinden we de Oranje Leeuwen.

BEENHAKKERS

Met een kneep in de maag, een brok in de keel, het zweet in de palmen en verlamde vingertoppen beginnen we het wild om het toernooi te openen tegen de Saoudi's. Na eerst de teamtaktiek te hebben bepaald, vier spitsen en, heel speciaal, opkomende backs, de keeper in de automaat, buitenspel erbij, nieuwe shirtjes enzo, betreden we het veld. We winnen de toss. Gelijk na het eerste fluitsignaal breekt een Arabier onze spits C. Wouters omver. Opgewonden standje. Vrije trap. Met B even een pass naar achteren, om even de bal rond te spelen in de defensie, om de tegenstander te jennen en om een gesprek aan te gaan met het gras. En ja hoor, daar komt weer een woestijnrat met twee gestrekte benen in, speler down, een wissel, een rode kaart: Dag Ibn Al Hashala. Een snelle pass naar voren, Wouters staat klaar, de A-knop bijna ingedrukt om kaboef inenen, à la van Basten in 1968, de keeper leep te passeren. Via de lat spat de bal het veld weer in.


De vrije trap gaat richting kanis.

VERHITTE KAARTENREGEN

Naast dat het puur genot is, is het ook pure noodzaak om de bal snel bij een medespeler af te leveren, want de Saoudi's staan op scherp. Het is zaak de A-knop niet te veel in de verdediging te gebruiken want als de sliding van achteren ingezet wordt, volgt meestal een vrije trap en vaak een gele, al snel een rode kaart. Beter is de B-knop, een schouderduw à la Jan W., een beentje à la Ronald K., misschien wel een tackel à la Frankie R. En dat is meestal ook effectief! Goed uitverdedigen is het moeilijkste in dit spel. De uittrap belandt met B bij de zwaaiende verdediger van wie meteen, door de vooruit gestoken, geslepen noppen van een hysterisch buffelende tegenstander, de scheenbenen worden ontveld. Erger nog, de bal wordt ontfutseld en Neerlands maagdelijke nul bezoedeld. Slik. 0-1.


Vrije trap genomen.

ZAND HAPPEN

Niet getreurd, de leeuw blijft niet in zijn hempie staan. Vanaf de aftrap soleert C. Wouters door de Saoudische afweer, de A-knop vanaf tien meter voor de zestien meter ingedrukt en een pegel vertrekt die door een subtiele after touch effectvol in de linkerbovenhoek verdwijnt. De goalie kan Amerikaanse zandkorrels uit zijn snor gaan plukken. En wordt er nog meer van, want vlak voor het rustsignaal knalt Schulten de bal na een cor-


Ja, ja, ja ...... JAAAAAAA!

RAPPORT

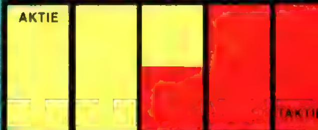
GRAPHICS 9,0

GELUID 7,5

- Heerlijk helder genot
- Echte strijd
- Fluwelen after touch
- Koemanpasses

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NEDERLAND REALTIME WERELDKAMP.

AKTIE



Power Premium

MEGADRIVE

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: US Gold

CUP USA '94



Richting bepalen.

ner langs de verbouwereerde sluitpost. Onverzadigbaar gaat Oranje na de thee verder. Met B worden de woestijnkapiteinen zoek getikt, alleen overtredingen kunnen de brullende leeuw nog stuiten. Eentje wordt zo'n twintig meter schuin voor het doel veroorzaakt, onze man Koeman dient zich aan. En, 'Oh Joy', hij krult de bal langs de defensie, het effect treedt naar buiten spinnend in werking en onhoudbaar voor de zich geheel uitstrekkende goalie komt de bal tot stilstand in het net.

ZEKER TOT DE HALVE FINALE

De eerste drie punten zijn binnen, de wedstrijd zit in de knip en de vingers. We zijn lekker ingespeeld zodat middellijk laat hij een schot los en scoort, zonder dat we hebben kunnen tegenstribbelen, een hattrick. Maar dat kan niet. Met verenigde krachten en de Zalige B-knop, de Heilige A en een snufje al[illegible] beslechten we het pleit. De laatste seconden tikken weg, een voorzet, wij zijn even de actieve speler kwijt maar C. Wouters komt aangestormd en terwijl de kick valt, knalt zijn [illegible]



World Cup USA '94 verenigt de sublieme spelaktie van alle voetbalgames die we gespeeld hebben voor deze PU-voetbalspecial. Wanneer je eenmaal door alle optie-icoontjes bent heengeworsteld en het spel optimaal is ingesteld, speel je met World Cup USA '94 de sterretjes van de hemel. Het overspelen gaat het soepelst van alle spelletjes, het schieten is als met een gouden schoen: je vuurt de ene na de andere streep af en met een beetje kunst en vliegwerk maak je een juweel van een doelpunt door middel van een omhaal. De after touch is een verhaal apart. Bijzondere zelfbeheersing is vereist. De curves en effecten geven je het gevoel alsof je een potje aan het biljarten bent: 'even better than the real thing'. Dit spel is ongetwijfeld onze favoriet in de rij voetbalgames die we in onze (inmiddels zeltige) vingertjes hebben gehad: het is vriendelijk, goed en extreem leuk.

ADAM & MICHAEL



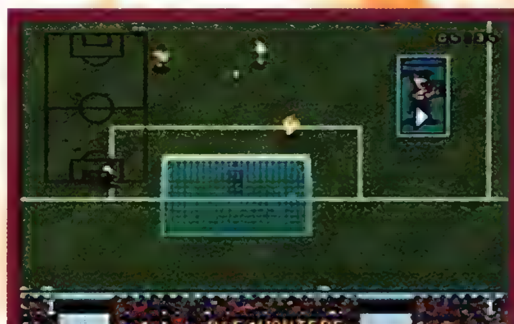
Een volbloed Arabische spetter.

onze zuiderburen met even groot gemak vernederd worden en Marokko zich aandient dat een levensgevaarlijke spits in huis heeft. Bij elke spelhervatting jaagt hij snuivend langs onze verdedigers en heeft vaker dan lief succes. On[illegible] haalt de goal in. 4-3. We gaan verder in de laatste 16 tegen Ierland, 2-1. Brazilië in de kwart finale, 1-0 winst. Duitsland dient zich aan in de halve finale... En toen kwam eindredakteur Ed langs en nam dit verhaaltje mee.

Hoewel Nederland door de WK-geschiedenis gedoemd lijkt een eeuwige tweede te zijn, geloven wij daar niet meer in. Wij maakten in naam van Oranje en Power Unlimited de schoonste doelpunten en beslisten de belangrijkste wedstrijden in ons voordeel. Net als wij, die met hard werken en af en toe een beetje geluk onszelf door de voetbalgames en preview-demo's heen worstelden, moet het voor onze jongens in de USA toch ook mogelijk zijn om te triomferen. Om met een beetje geluk en de beste spelers van de wereld deze keer daadwerkelijk met de beker der bekers naar huis te gaan. AAAAAAN-VAAAALEUEUEUEUUUUU!!!!! En anders moeten ze maar WorldCup USA '94 gaan spelen.



Cornelis Schulten aan gort getrapt.



Uit de scrimmage volgt het tweede doelpunt.

CLEMENS W

COACH V NIGERIAANSE



SUPER EAGLES

Clemens Westerhof is 53 jaar en werd geboren in Beek, gemeente Berg in Gelderland. Hij startte zijn professionele trainersloopbaan in 1975 bij Vitesse. Dat was niet toevallig, want Clemens Westerhof is zoals gezegd afkomstig uit die regio. Zijn relatie met Arnhem wordt nog eens onderstreept door het feit dat hij al jaren eigenaar is van een groot Hotel-Café-Restaurant in het centrum van Arnhem. Na twee jaar Vitesse verhuisde hij in 1978 naar Feyenoord, waar hij tot 1984 actief bleef. Vervolgens vertrok hij naar MVV, om in 1987 weer terug te keren bij Vitesse. In 1989 begon het Grote Avontuur. In dat jaar werd hij via Jaap van der Lek van de VVON (de Vereniging van Oefenmeesters) benaderd door de Nigeriaanse voetbalbond. Inmiddels werkt hij al vijf jaar in Nigeria, waar hij op handen wordt gedragen na de successen die hij met z'n team (de 'Super Eagles') behaald heeft. Hij heeft dan ook de beschikking over fantastische voetballers, zoals Stephen Keshi van RWDM, Augustine 'Jay-Jay' Okocha van Eintracht Frankfurt, Rashid Yekini van Vitoria Setubal en Daniël Amokachi van Club Brugge. En niet te vergeten natuurlijk de 'Nederlanders' Finidi George, Kanu, Babangida en Iroha.

KNOOP DOORGEHAKT

Clemens Westerhof blikt een paar jaar terug: "In 1989 benaderde de Nigeriaanse voetbalbond de VVON, met de vraag of die een Nederlandse coach voor ze wisten. Zo kwamen ze bij mij terecht, maar ik ben niet direct met ze in zee gegaan. Ik wilde namelijk eerst weten wat voor team het was en wat ze precies van plan waren. Eerst heb ik het WK voor spelers onder de 17 jaar bezocht, in Schotland, om het Nigeriaanse jeugdteam te bekijken. Vervolgens ben ik naar Libreville gegaan in Gabon, waar ik het nationale team de kwalificatie voor het WK van 1990 zag mislopen. Uiteindelijk heb ik de knoop doorgehakt en een tweejarig contract getekend. Inmiddels zit ik er al vijf jaar en heb ik er de nodige successen geboekt. Mijn gezin is gewoon hier gebleven en die zie ik dus alleen als ik af en toe in Nederland ben. Na het WK zit het er trouwens op en kom ik terug naar Nederland".

AARDIG RIJTJE

Clemens Westerhof heeft het eigenlijk niet zo op journalisten, omdat die hem altijd proberen onderuit te halen. "En dat terwijl ik (op Michels en Cruijff na) de succesvolste Nederlandse coach ben. Ik heb met Nigeria twee keer de ECOWAS-cup gewonnen, het bekertoernooi voor Westafrikaanse landenteams. Verder ben ik de eerste coach die drie keer heeft meegedaan aan de Coupe d'Afrique en ook drie keer een medaille heeft gewonnen. In 1990 wonnen we zilver, terwijl we twee jaar later brons haalden. Dit jaar wonnen we de Cup, door in de finale Zambia te verslaan. En ik ben natuurlijk de eerste coach die er in geslaagd is zich met Nigeria te kwalificeren voor het WK. Als je dat allemaal optelt, is het wel een aardig rijtje. De constante geruchten dat ik ontslagen zou worden bij Nigeria, kloppen dan ook niet. Dat doet me inmiddels ook niets meer, ze kunnen me niet meer aan het huilen of het lachen brengen. Die successen zijn voor mij vooral een persoonlijke genoegdoening. De blijdschap van die miljoenen fans, dàt vind ik

ESTERHOF

AN HET VOETBALTEAM

"…ezo, Nigeria is …edigend zwak?"

Op de redaktievergadering was iedereen het er over eens: als we een WK-nummer maken, moet er ook een Profcheck in met een WK-ster. Omdat we de broertjes de Boer van Ajax al een keer in de Profcheck hadden, werd besloten nu eens een coach aan de tand te voelen. Dat werd niemand minder dan de coach van het Nigeriaanse WK-elftal, Clemens Westerhof. Het spel ... FIFA International Soccer natuurlijk.

belangrijk. En niet zo'n President van de Afrikaanse voetbalbond, die beweert dat al die buitenlandse trainers eigenlijk weg zouden moeten, omdat ze slecht zouden zijn voor het Afrikaanse voetbal. Hij vergeet wel dat de nummers een, twee en drie van de laatste Coupe d'Afrique allemaal door niet-Afrikanen werden getraind."

HALVE FINALE

Het hoogtepunt voor iedere coach is natuurlijk met z'n team op het WK spelen. "We zitten in een groep met Bulgarije, Argentinië en Griekenland. We hebben dus een goede kans om verder te komen, al zullen we het vooral tegen Argentinië wel moeilijk krijgen. Bulgarije en Griekenland moeten we kunnen hebben, maar dan moeten we wel de kansen beter gaan benutten. Zelf hoop ik minimaal op een plaats in de halve finales, maar het blijft natuurlijk voetbal. Wie de 22 spelers worden die meegaan, is nu nog niet bekend. Vanaf 1 mei zitten we in Papendal in een trainingskamp, met 32 spelers waarvan er tien moeten afvallen. We spelen in die periode ook een aantal oefenwedstrijden, onder andere tegen Zweden, Roemenië, Saoedi Arabië en Santander. Mogelijk komt daar ook nog een wedstrijd tegen Ajax of Real Madrid bij. De laatste oefenwedstrijd spelen we in Lagos: of tegen Arsenal, of tegen Rapid Wien. Daarna vliegen we in de privé-jet van de President rechtstreeks naar Amerika.
Er komt nog heel wat kijken bij zo'n WK. Ik heb inmiddels de hotels gereserveerd, de trainingsaccomodaties bekeken en de beveiliging uitgestippeld. Dat laatste is hard nodig, want de spelers moeten zich goed kunnen concentreren zonder dat ze steeds lastig worden gevallen door allerlei mensen. In Nigeria zijn we op dat gebied trouwens wel wat gewend. Als we daar trainen, moet ik bij wijze van spreken eerst 20.000 fans persoonlijk een hand geven en ze vragen of ze van het veld af willen gaan. Daar ben je dus zo een half uur mee bezig. Ik zie Advocaat dat al doen bij Oranje!"

NIGERIA-TURKIJE, 0-6!

We zijn natuurlijk heel nieuwsgierig of computerspelletjes nog een rol spelen in het leven van Clemens Westerhof. Dat valt tegen. De enige manier waarop hij wel eens met een computerspel in aanraking komt, is via Clemens junior, die een Game Boy en een NES heeft. Het twaalfjarige zoontje van de coach zit tijdens het interview dan ook aan een stuk door FIFA Soccer te spelen en is niet van het scherm weg te slaan. Vader Westerhof doet ook even een poging, maar geeft het al snel op, terwijl hij zich afvraagt 'wie was ik nou eigenlijk?'. Hij vindt FIFA Soccer er trouwens wel erg mooi uitzien en is natuurlijk vooral benieuwd naar het Nigeriaanse team. Dat blijkt door de Electronic Arts-commentator tot hilariteit van de familie vooral verdedigend nogal zwak te worden genoemd. Clemens Westerhof (met een diepe zucht): "Beginnen ze daar ook al?" Een wedstrijd tussen Nigeria en Turkije (Clemens junior) eindigt dan ook in een catastrofe voor Nigeria, want halverwege staat het al 0-4. Na de rust maakt Clemens jr. de afstraffing tot verdriet van z'n vader nog wat groter (0-6).

De coach in Clemens Westerhof steekt op dat moment de kop op, want hij kan het niet nalaten even te experimenteren met de taktische mogelijkheden van FIFA Soccer. De aanvallers moeten zich verder laten terugzakken en de keeper wordt ook maar meteen gewisseld. Clemens junior heeft een duidelijke mening over FIFA Soccer: "in het begin een beetje moeilijk, maar wel héél mooi. Vooral de geluiden zijn grappig en dat je echt gele en rode kaarten krijgt. Behoorlijk realistisch dus. Alleen de invloed van het weer merk je te weinig van". Zelf houdt hij eigenlijk meer van vechtspellen, maar FIFA Soccer is toch ook niet slecht. Clemens junior mag van de zomer trouwens mee naar het WK, als mascotte van Nigeria. Belangstelling om in de voetsporen van z'n vader te treden heeft hij echter niet. Advocaat (niet de bondscoach, maar in de rechtbank) wil hij worden, of anders rechter. En dan nog het liefst in Amerika, vandaar ook dat hij op de Internationale School zit. Tenslotte nog even terug naar z'n vader, die het interview afsluit met de mededeling dat hij de spelers van Nigeria wel eens met een Game Boy in de weer ziet, vooral de 'Europese spelers'. Daarin wijken ze dus blijkbaar niet af van de Nederlandse voetballers, games zijn nu eenmaal internationaal.

R E V I E W

YOGI

Yogi Bear is één van de creaties van de amerikaanse comic-legende Hannah Barbara. De tekenaar die eveneens de geestelijke vader is van de Flinstones en Topcat. Vooral de slimheid van de immer op picknickmandjes jagende beer sprak mij altijd aan. Maar is Yogi in het platform net zo uitgeslapen als in de comic-versie?

KLEIN KEESJE

De vadsige beer Yogi is tevens één van mijn favoriete characters uit de geanimeerde filmwereld. Mickey Mouse, Droopy, Tom & Jerry zijn mega koel maar moeten altijd op één of andere manier het onderspit delven. De ene maal krijgen ze een piano of een aambeeld op hun harses, de andere maal wordt hun hele bovenlichaam weggeblazen door een gigantisch luchtafweergeschut. Wat dan ook, deze bozo's hebben altijd pech en al als klein Keesje kende ik geen medelijden met domme dieren die niet uit de problemen kunnen blijven.

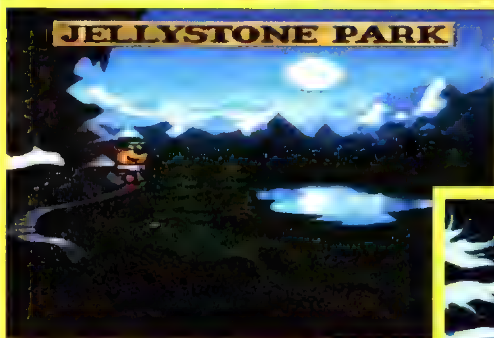
JELLYSTONE PARK

Yogi en zijn sidekick BooBoo waren veel slimmer. Zij hadden plezier in hun eigen comics en cartoons. Als beren in het Jellystone Park, een reservaat in Noord Amerika, hebben zij een luizenleventje dat voornamelijk bestaat uit het misleiden van de parkwachter en het verorberen van het door dagjesmensen meegebrachte voedsel. In het platform heeft Yogi het een stuk minder makkelijk. Het Jellystone Park wordt geteisterd door een barre koude waar iedere levensvorm totaal door van slag is geraakt. De normaal fleurig bloeiende sneeuwklokjes hangen er verdord bij en de normaal zo olijke konijntjes en vogeltjes zijn venijnige sadistische rotzakken geworden. Alleen Yogi is onveranderd gebleven temidden van deze teloorgang. Het enige wat hij gedurende het hele spel doet, is picknickmanden en horloges verzamelen en stompzinnig lachen. That's my man!

Eng hè?

BEER VAN ZES MILJOEN

Op zijn plundertocht door het Jellystone Park doet onze rasoportunist ook nog een hoop goeds; hij schudt de sneeuwklokjes uit hun winterslaap en schakelt alle gek geworden parkbewoners uit. Yogi raast als een beer van zes miljoen over de besneeuwde bergtoppen van het natuurreservaat. De moordlustige merels, killing rabbits en zelfs het peleton van maniakale mollen kunnen hem niet stoppen. Yogi is beregoed.



Plattegrond Jellystone Park.



Ga in het park niet van de paden af.



Scoren.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,5

- ▲ Grappig
- ▲ Veelzijdig
- ▼ Weinig passwords
- ▼ Weinig replay

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8,5

Yogi Bear is een platform dat niet onder hoeft te doen voor de gelijknamige cartoons en comics. Het is lekker te bedienen en dankzij de verfijnde graphics ook een genot om naar te kijken. Het enige nadeel dat ik aan het spel kan ontdekken, is dat het hem (en jou dus) niet erg makkelijk wordt gemaakt. Zo is het bijvoorbeeld bijna onmogelijk om de, in de strijd tegen de vijandige parkbewoners, verloren energie (toepasselijk gesymboliseerd door een stuk taart) terug te winnen. Een andere frustrerende factor is het gegeven dat wanneer je onverhoeds aan het eind van een level om het leven komt, je botweg weer naar het begin gestuurd wordt. Ook met replays en passwords is men bij dit spel erg zuinig.

KEES



SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Empire Software

BEAR

Een spel als Yogi Bear leent zich prima voor de Gameboy. De fabrikant is er redelijk in geslaagd om de spetterende full colour graphics van de Snes-versie op een acceptabele wijze om te zetten naar het korrelige zwart wit schermpje van de Game Boy.



These nuts!



Frontale aanval op een moordlustige merel.

BEHENDIGHEID

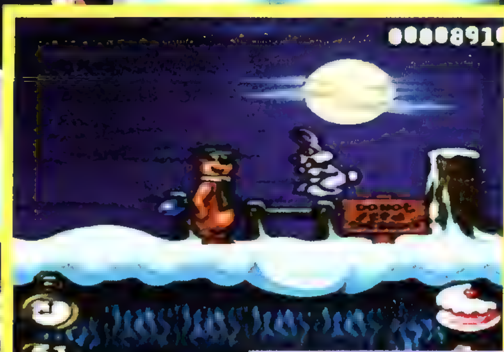
Op het kleinere schermpje en de afwezigheid van kleuren na zijn er geen verschillen te ontdekken tussen de Game Boy en de Snes-versie. Zo hoort een goed Game Boy spel dan ook te zijn. (Door een storing kunnen we alleen de SNES-plaatjes laten zien.) Wel eist de handconsole versie meer behendigheid van haar spelers. Vooral voor het balanceren op de picknickmanden moet je soms even de adem inhouden.

BETEUTERD

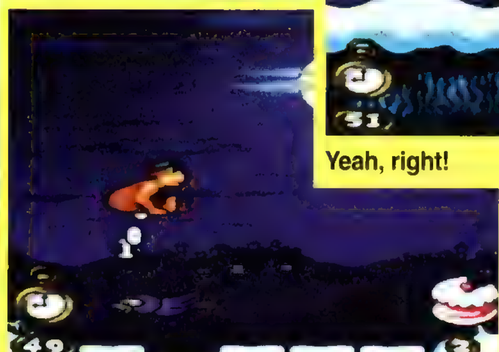
Het passwords en replay probleem is ook hier aanwezig maar wordt redelijk gecompenseerd door het gemak waarmee je je na het tweede level door het spel begeeft. Liefhebbers van klassiekers als Supermario en Sonic zullen, denk ik, wel wat beteuterd kijken tijdens het spelen van een potje Yogi. Het aantal werelden, sublevels en bonusvelden is zeer klein en mogelijkheden om extra's te scoren zijn er niet. Desondanks is het voor liefhebbers van de Hannah Barbara-creaturen en platform-junkies een aanrader.



Killer rabbits in Jellystone.



Yeah, right!



Mereltje-over.



Oerdom en levensgevaarlijk deze mollen.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

▲ Simpel en toch boeiend

▼ Eéntonig

▼ Priegelig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7⁵

GAMEBOY

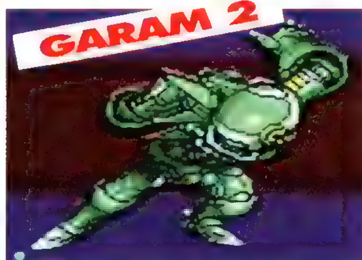
Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Empire Software
(alle Yogi Bear plaatjes zijn afkomstig van de SNES-versie)

METAL

Even voorstellen

Voel je je al een beetje op je gemak in je ST-robot? Pas dan op! Deze ST's hebben wel effe wat meer in hun mars dan jouw zielige kleine ST-tje. Het enige voordeel voor jou, is dat jij een vette Scope in handen hebt en deze tip-pagina. OK, laat de Battle Game maar beginnen!

GARAM 2



De piloot Guido heeft jaren getraind in de Rocky Mountains in Amerika. Zijn ST Garam MK 2 is 8 bij 9 meter groot en weegt bijna 30.000 kilo. Zijn MK 2 is een remake van zijn eerste ST maar de tweede versie is sneller, groter en sterker. Pas goed op zijn Rocket Punch want die is verraderlijk. Kijk goed wanneer je ziet dat hij deze klap voorbereidt en laat je energie opladen. Op het moment dat hij zijn Rocket Punch uitvoert, kan jij verdedigen met een Superblast. Gebruik desnoods het Shield.

SIAMANG



Siamang is een ST van 6 meter hoog en ruim 6 meter breed. Het ding weegt iets meer dan 12.500 kilo en heeft een maximum snelheid van 145 km/uur. Geen eitje dus. De ST Siamang is niet zo vreselijk sterk maar hij is snel. Zorg dus dat je de Laser lang laat opladen en alleen als je zeker weet dat je Siamang raakt, vuur je een maximale stoot energie in zijn richting. Pas op als de piloot Chada een koprol laat uitvoeren, want dan krijg je een blast jouw kant op. Gebruik desnoods de Bomb.

WONG



Wong is een van de grootste ST's. De kolos van bijna 20 meter hoog en 13 meter breed wordt staande gehouden door een anti-zwaartekracht motor. Omdat hij ruim 30.000 kilo weegt, is hij niet zo snel maar het anti-zwaartekrachtsysteem zorgt ervoor dat hij recht blijft en goed kan mikken ook al is hij vaak geraakt. De piloot Dayan houdt ervan om zich achter muurtjes en andere obstakels te verstoppen totdat hij een kans krijgt om hard toe te slaan. Schiet de roterende kanonnen eerst kapot met een volledig opgeladen laser en maak hem dan af.

THANATOS



De piloot Anubis van deze ST is rechtstreeks verbonden met het brein van de machine. Dat betekent dat hij alleen maar aan een commando hoeft te denken en het wordt door de ST uitgevoerd. Anubis heeft ook een speciale gave waarmee hij zijn tegenstanders kan meenemen naar een andere dimensie waar ze worden afgeleid door een hypnotische show van wiegende kleuren en dansende doodskoppen. Laat je niet afleiden en zorg dat je zijn zwakke punt vindt door een volledig opgeladen laser op hem af te schieten.

GRIFFIN

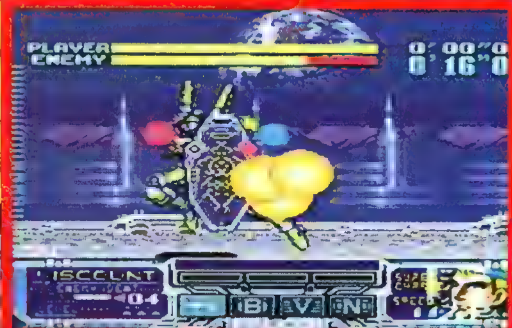


De ST Griffin heeft iets dat geen van de andere ST's bezit. De gigant van 10 bij 8 meter kan met zijn anti-zwaartekracht motor zomaar de atmosfeer binnen vallen als hij daar zin in heeft. Zijn piloot Orusoh weet wel wat hij met deze technologie moet doen en dat kan tot hete gevechten leiden: hij sleurt z'n vijanden mee in een vrije val van kilometers hoogte zodat als hij z'n tegenstanders niet vernietigt, de wrijvingshitte dat wel doet.

VISCOUNT



De Viscount van piloot Carlos is een soort Hot Rod onder de ST's. Naast zijn gigantische snelheid van 195 km/uur, heeft hij een enorme bazooka en een energie-absorberend schild. Het is onmogelijk om door het schild heen te schieten maar er is wel een truukje om Viscount z'n schild te laten kwijtraken. Schiet eerst je grootste bom of laser op zijn bazooka om die te vernietigen. Carlos raakt dan al snel gefrustreerd en na een tijdje gooit hij uit frustratie zijn schild naar je hoofd. Zorg wel dat je dat schild uit de weg schiet, want het weegt een paar duizend kilo en dat komt hard aan!



Als Viscount's bazooka weg is, wordt het een eitje.

ARACHNUS



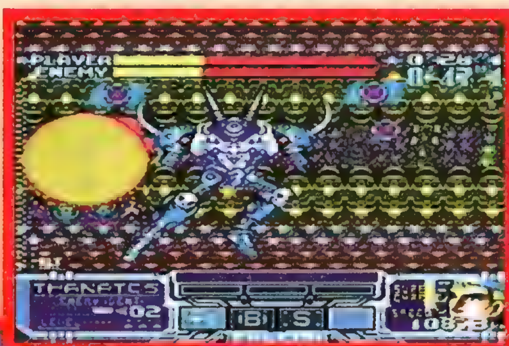
Er is niet zoveel bekend over Arachnus. Eigenlijk alleen dat zijn piloot Danpe heet en zijn ST een van de krachtigste is. Het beste is dan ook om zelf een Superblast op hem af te vuren zodat zijn zwakke punt (als hij die al heeft) zichtbaar wordt.
De dimensies van het monster zijn wel bekend: hij is 8,76 meter hoog en 8 meter breed. Zijn topsnelheid is 158 km/uur en zijn gewicht 24.800 kilo.
Maar of je met die kennis iets opschiet?

OMBAT

Aan het begin van de 21ste eeuw is het een behoorlijke puinzooi geworden. Verpeste natuur, misdaad, terreurgolven en voedseltekorten zijn de dagelijkse werkelijkheid en de steden zijn vervallen tot ruïnes. De overblijfselen van de oude metropolen vormen het centrum van strijdmachten en er wordt oorlog gevoerd om de steden van voedsel te voorzien. De laatste grote steden zijn verwoest door aardbevingen en overstromingen en het lijkt alsof alles verloren is. In deze anarchie is geweld, haat en angst het enige dat de mensen in het vooruitzicht hebben. Al snel werd de enige vorm van vermaak de Battle Game.



De vijf eerste Battle Game lokaties.



Thanatos.



Griffin moet incasseren.

PROFEET MARIO

Het klinkt allemaal erg triest en eigenlijk is dat natuurlijk ook zo. Misschien probeert Nintendo ons te waarschuwen voor al het vreselijks dat ons allemaal te wachten staat? Maar wij zijn hier natuurlijk niet om over deze profetieën te praten, wij willen aktie! Metal Combat wordt met de Scope gespeeld. Heb je geen Scope, dan moet je er een kopen of deze review overslaan. Goed, genoeg geluld.
De Battle Game wordt gevochten met grote robots die door hun piloten bestuurd worden. Het doel is simpel: vermorzel de vijandelijke robot voordat hij de jouwe tot schroot helpt. Maak daarbij gebruik van je standaardwapens (de laser en energy bolts) of van de extra wapens (bijvoorbeeld bommen of neutron-beams). Denk nou niet dat het makkelijk is, ze schieten ook terug weetjewel.

ROLA'S LESSEN

Wie schieten er zoal terug? Geen lieverdjes in ieder geval, op de pagina hiernaast stel ik ze even netjes voor. Om je te helpen hun lelijke gezichten te verbouwen, is er een trainingmode ingebouwd waarbij Rola je lieftallige lerares is. Je oefent in het gebruik van de verschillende wapens en je leert hoe je je het beste kan verdedigen.Als je geen zin meer hebt in de robo's die door de SNES bestuurd worden, kan je een vriend(in) bellen. Je kan namelijk samen spelen. Nee, je hebt geen twee Scopes nodig: de tweede speler gebruikt de joypad. Het spel ziet er precies hetzelfde uit maar nu bestuurt de speler met de joypad de vijandelijke robot. Dit is minder leuk natuurlijk voor de ongelukkige die met de joypad zit opgescheept maar je kan natuurlijk wisselen. In de twee-speler mode kun je alletwee de robots een soort moeilijkheidsgraad geven van 1 tot 5 zodat je geen ongelijke strijd hoeft te voeren. Je kan dus ook je kleine broertje of je oma vragen om mee te spelen!

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Eindelijk weer een Scope-spel

▲ Harde en snelle aktie

▲ Onthoudt positie in spel d.m.v. batterij

▼ Niet zo veel vijanden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



86



Eindelijk weer een spel voor de Scope-bezitters. Ik moet zeggen dat het aanbod nog wel even mag worden uitgebreid. Maar goed, we hebben het nu over Metal Combat. Pure aktie mag je wel zeggen. Gecombineerd met toffe graphics en de enorme explosies als je een robot opblaast, is het zelfs een aanrader. De Scope werkt prima met dit spel maar na elk kwartier moet je toch even pauzeren want tegen die tijd kijk je behoorlijk scheel. De eerste keer dat je alle vijanden afschiet, is het nog een makkie maar bij de tweede ronde worden ze wakker en wordt de Battle Game pas echt een uitdaging. De twee-player mode mag er zijn, al win ik continu van Ben. Scope bezitters die van aktie houden, kunnen Metal Combat op hun verlanglijstje zetten.
BJØRN

SUPERNES
Prijs ƒ 129,- • Fabrikant: Nintendo
Benodigheden: Nintendo Scope

REVIEW

POP 'N TWINBEE

RAINBOW BELL ADVENTURES

In een melkwegstelsel, duizenden lichtjaren hier vandaan, laat een zevental gekleurde klokken de nachtelijke hemel oplichten. Ze worden de 'regenboog-klokken' genoemd: enerzijds omdat de klokken de kleuren van de regenboog uitstralen, anderzijds omdat ze een symbool van de universele vrede zijn. Zolang deze klokken luiden, zal de vrede in het universum gewaarborgd zijn. Natuurlijk komt aan dit galactische geluk een einde... De klokken worden gejat om dat oersaaie en o zo degelijke universum eens flink op zijn kop te zetten! 'Vechten, zuipen, vet vreten en de totale macht aan mij!' Aldus Dr. Warmon, oorlogsveteraan en klokkendief...


Geen muur is te dik.


Hoppa, Twinny

WERK AAN DE WINKEL

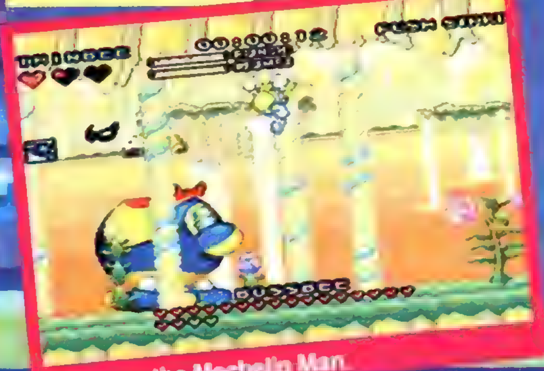
Totale galactische anarchie, dat is het uitgangspunt van die half vergane maar geniale hoogbejaarde Dr. Warmon. De mensen hebben door het verdwijnen van de klokken al het vertrouwen in de toekomst verloren. En daarbovenop is ook nog prinses Melora, symbool van al het goede in de mens, spoorloos verdwenen! Er is dus behoorlijk wat werk aan de winkel voor de Pop 'n Twinbee Club!

COMBAT EXPERIENCE

Zoals jullie zeer waarschijnlijk weten, hebben Twinbee en Winbee al heel wat gevechtservaringen opgedaan in hun vorige avontuur. Toen moesten ze het ook al opnemen tegen een hoogbejaarde met een robotlegertje. In die hemelse shoot 'em up oorlog (zie de PU van december 1993) hebben ze die opa uiteindelijk naar het bejaardentehuis geschoten en bovendien krijgen ze dit keer versterking in de vorm van een trigger-happy-baby, Gwinbee. Weet dus waar je aan begonnen bent ouwe knar...

GALACTISCHE REIS

Om de klokken weer terug te veroveren, worden de Twinbees vanuit het Twinbee-H.Q. naar alle uithoeken van het universum geleid om daar de centurions van Dr. Warmon te verslaan. Dit zijn de Bosses van Warmon met namen zoals Bossbee, Byoubee, Pakapon, Debunbee en Bobee. Elke keer dat Twinbee, Winbee en Gwinbee er in slagen zo'n Boss naar de eeuwige jachtvelden te sturen, krijgen ze één van de gestolen klokken terug. Zo hoppen ze van planeet naar planeet, op zoek naar die laatste klok en op zoek naar Dr. Warmon. Reserveer alvast maar een kamertje in dat mooie verzorgingstehuis 'Hof van Eden'. Je moet aan de toekomst blijven denken nietwaar?


Bossbee, the Mechelin Man.



Pop 'n Twinbee Rainbow Bell Adventures heeft minder klasse dan zijn voorganger. Dat was een subliem shoot 'em up spel, waanzinnig goed en origineel in z'n genre. Deze Pop 'n Twinbee is echter een 'doodnormaal' platform spel, nauwelijks spannend te noemen. Het vreemde hieraan is ook dat de Twinbees zich voortbewegen in dezelfde vliegtuigjes als in de shoot 'em up versie, alleen kan in Rainbow Bell Adventures niet of nauwelijks gevlogen worden. De gebroeders Wright zouden in ieder geval in elkaar zakken van het lachen.

THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

+ Pop 'n Twinbee

− Saai platform

− Veel zuurstok kleuren

− Lang leve z'n voorganger

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP





SUPERNES

Prijs: ƒ 159,95 • Fabrikant: Konami

POP 'N TWINBEE

Dankzij Twinbee en Winbee is de vrede hersteld op het eiland Donburi. Dr. Nicky werd in een hels gevecht, waarbij de Bees het onderste uit de kan moesten halen, op een glorieuze manier verslagen. Verslagen, maar niet geliquideerd... Nadat Dr. Nicky uit het revalidatie centrum wordt ontslagen, zint hij dan ook op een verschrikkelijke wraak: dood aan al die Winbee paria's, maar nu op en boven het eiland PookaPooka!



Pokeren met Dr. Nicky.



Welkom in China.

OP LEVEN EN DOOD

Twinbee ontvangt op een gegeven moment een dreigbrief van die oude bekende Dr. Nicky waarin hij hun uitdaagt om het nog maar eens een keer te proberen. Maar nu op leven en dood! Twinbee, Winbee en Gwinbee twijfelen geen moment. Ze zijn natuurlijk overtuigd van hun eigen kracht en vliegen razendsnel naar het nabij gelegen PookaPooka om voor eens en voor altijd af te rekenen met die oude lastige irritante zak. Geen genade, want dit keer is hij echt te ver gegaan...

SHOOT 'EM UP

Twinbee, Winbee en Gwinbee moeten zich weer een weg banen door hele zwermen van vliegende Tigersharks, Kuwa Gattans, Dartoons, Hoycho's en nog veel meer van dat soort Nicky-creaties. Uiteindelijk zullen ze elke keer weer op een vervaarlijk uitziende Boss stuiten maar die mogen voor onze helden geen probleem zijn. Shoot 'em up!



Shoot 'em up Twinbee!



Twinbee T-time.



Anders dan de SNES Pop 'n Twinbee die hiernaast wordt besproken, is deze Game Boy versie een shoot 'em up spel. Gelukkig maar, want Pop 'n Twinbee staat voor vliegen en schieten en niets anders. Deze versie is dan ook gebaseerd op de vorige SNES variant en een perfect spel voor de Game Boy.

THOMAS

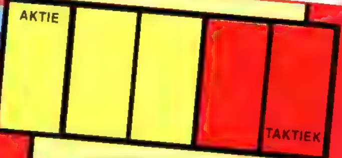
RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

+ Shoot the bastards!
+ Stage select
- Trage besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



78

Anders dan de SNES

UITSLAG WEDSTRIJD DEEL 2

Op acht plaatsen hadden de Bitmonsters vorige keer de bungee-baan in de PUFteling besmet. Jij als Power Kid's bestuurder moest dus acht keer een meerkeuzeraadsel oplossen, en wel het liefst zo dat je er met meer energie uitging dan je erin kwam. Hoe had je het beste kunnen kiezen? Na het lezen van deze bladzijde weet je daarop hopelijk het antwoord.



TRAPPEN KLIMMEN

Eerst moest je trappen klimmen, maar welke trap was veilig? Bij A lag een ijzerzaag. Iemand had de treden doorgezaagd! Hier dus niet naar boven. 5 procent verlies. Bij B lag een potje vet. Dat betekende dat de ladder te glad was om te beklimmen. Geen energieverandering. De EHBO-doos bij C was ook al niet hoopgevend; blijkbaar gebeuren daar wel eens ongelukken. 5 procent verlies. D was dus de beste keuze. Op het potje stond namelijk 'muisengam', oftewel magnesium achterstevoren geschreven; goed om je handen ruw te maken zodat je houvast hebt. 10 procent winst.

TOUWEN EN WAPENS

Dan de touwen. Bij A was een muis bezig de touwen door te knagen (5 procent verlies), touw B was gemaakt in 1900 (oud en dus onbetrouwbaar - 5 procent verlies) en in touw C zat een knoop (geen verandering). D was dus het goede antwoord: 5 procent winst.
Bij het derde onderdeel moest je ongehavend langs een verzameling wapens. De pijl en boog (A) waren gespannen, de lont van het kanon (C) brandde al, en de haan van de buks (D) was ook al gespannen. B, de vuurpijl, was de beste keuze. Er stond wel een brandende aansteker onder de lont, maar de lont zelf brandde nog niet. Behalve bij B (5 procent winst) verlies je bij de andere keuzes 5 procent.

WOLKEN EN TANGEN

Wie kon je veilig onder de wolk bij vier kiezen. De persoon met het rotsblok? Heb je zo'n hard hoofd? 10 procent minder. Het figuurtje met de bliksemschicht? Ben jij soms van steen? 10 procent minder. Holle Bolle Gijs die eruitziet alsof hij dringend moet poepen? Liever niet. 10 procent minder.
De enige juiste keuze is dus Atlas die de wereld draagt, want die heeft hij nog nooit laten vallen. 10 procent erbij.
Welk deel moest je bij vijf nemen? Wat dacht je van die delen waarbij de tang niet op de schroef past? Die kunnen namelijk niet losgedraaid worden! 5 procent verlies voor A, de rest krijgt er 5 procent bij.

GOTCHA!

Zes was een soort strikvraag. Bij A hoorde namelijk alles in het rijtje thuis. Bij B hoorde 2 er niet bij, bij C ging het om de bovenste driehoek en bij D ook om de bovenste tekening. Kortom: B4, C1 en D1 zijn goed voor 5 procent erbij, alle andere keuzes kosten je 5 procent.
Met welke baan kwam je verder bij onderdeel 7? Hier is maar een goed antwoord: A (5 procent erbij). De rest liep dood, daarom verlies je bij een andere keus dan A, 5 procent.

DE JUISTE KEUS

Tot slot de afsprong. Welke vloeistof moest je kiezen? Wat dacht je van B, het vaatje TNH, precies zoals dat in de tekst stond? Goed voor 10 procent erbij. Het flesje TNH was het wel ongeveer, maar niet precies. 5 procent winst. Het vaatje TNT levert alleen maar gevaarlijke explosies op en aan het lekkende vat heb je natuurlijk niets. Beiden kosten je 5 procent.

Dat waren alle opdrachten van de vorige keer. Had je ze allemaal goed, dan is je energieniveau met 55 procent toegenomen.
Had je ze allemaal fout, dan is je energie met 45 procent afgenomen. Laat dat een les voor je zijn, eh we bedoelen natuurlijk: gefeliciteerd met je winst en als je verloren hebt waag je gewoon een kans bij de Mad Levels. Je kunt per slot van rekening niet altijd alleen maar verliezen.

WIL JE NIET KNIPPEN, GEBRUIK DAN DE ANTWOORDKAART ACHTERIN DIT NUMMER!

POSTCODESLOPERJ
Ik heb ☐ misdrukken van PowerKid's postcode aangetroffen

CRYPTOKAST
Het geheime woord is ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LINGOGO
De gestolen letters vormen het woord ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

RAT VAN FORTUIN
De boodschap luidt ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

WEDSTRIJD BITMONSTERS!

Deel 3: De MAD Levels

Gefeliciteerd! Je hebt het derde deel van Power Kid's Adventures bereikt. Dat betekent dat je 'de Bitmonsters!' hebt weten te verslaan en dat je veilig door 'Het Valse Spel' bent gekomen. Uitgespeeld? Niet dus: voor gamers bestaat er geen definitief 'Game Over' en al helemaal niet voor PU-players die Power Kid door de waanzin van deze tijd proberen te begeleiden. Leg dus snel dat huiswerk aan de kant, vergeet die huishoudelijke klussen waar je toch al geen zin in had en kraak je hersenen.



HET SPEL EN DE KNIKKERS

Je zult maar de Power Kid zijn en, zonder enig kwaad in de zin te hebben, geconfronteerd worden met de akelige machines die nu de dienst uitmaken in dit deel van het PUniversum. Of je zult maar een authentieke PU-player zijn voor wie het een erezaak is de Kid te redden en het spel te winnen. Wat moet je dan?

Het antwoord hierop is natuurlijk VOLKOMEN DUIDELIJK. Je moet spelen, je allerbeste best doen, en winnen. Alleen dan kun je de Power Kid redden, alleen dan kun je eeuwige roem krijgen en alleen dan kun je een superdeluxe CD-i speler winnen, want laten we wel wezen, het gaat om het spel èn om de knikkers, toch?!

WAT TE DOEN?

Okee, genoeg INLEIDEND GEKLETS, wat is de bedoeling van de volgende twee pagina's? Als je goed kijkt, zie je dat de Mad Levels uit vier onderdelen bestaan: de Postcodesloperij, de Cryptokast, Lingogo en De Rat van Fortuin. De Postcodesloperij is zoiets als een autokerkhof, maar dan voor postcodes. Alle foute postcodes, misdrukken en afgekeurde exemplaren komen hier terecht (waar anders?). Ook de misdrukken van Power Kid's postcode hebben hier een laatste rustplaats gekregen. De opdracht is simpel: hoeveel misdrukken van de Kid's postcode liggen hier klaar om vernietigd te worden? Twintig energiepunten verdien je voor het juiste antwoord.

VERBODEN VOOR GEHEIMEN

De cryptokast is een machine die binnenkort wellicht verboden wordt. De overheid wil namelijk niet dat digitale informatie in de vorm van geheimtaal wordt bewaard of vervoerd. Het schijnt dat het helpt tegen criminaliteit om geen digitale geheimen te hebben. Draag daarom je steentje bij en ontcijfer het geheime woord. Doe daarbij niet moeilijk. Misschien staat het juiste woord er al, maar klopt alleen de volgorde niet. Misschien ook niet.

BLOED AAN DE BAL

Lingogo lijkt verdacht veel op een spelprogramma dat bekend is van TV. Hoewel, ballen die letters eten en ook verzot zijn op graaiende handen, dat zie je niet elke dag op TV, zelfs niet iedere week of maand. Hoe dan ook, geef die ballen er van langs en dwing ze de gestolen letters uit te spuwen. Als je die letters vervolgens in de juiste volgorde zet, ontstaat er wellicht een woord dat je vijftien energiepunten kan opleveren.

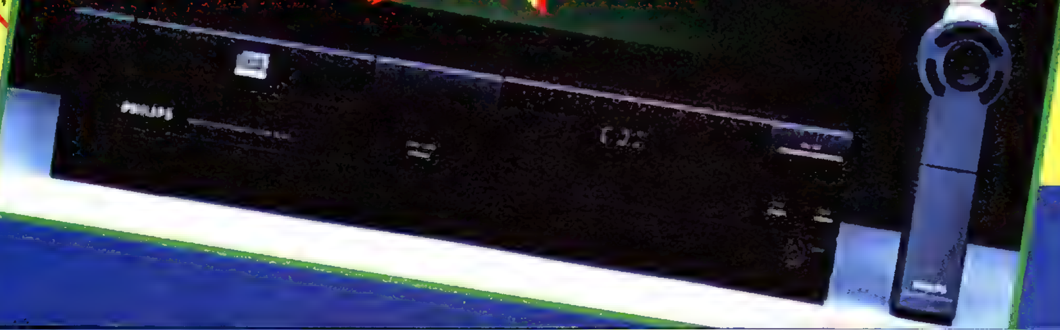
RAT WEET RAAD

Tot slot De Rat van Fortuin. Alleen dit venijnige beestje weet hoe je cijfers verandert in letters. De boodschap die deze letters opleveren, komt je trouwens zeer waarschijnlijk akelig bekend voor. Als dat niet zo is, dan ben je of een LEUGENAAR of iemand die nooit videogames speelt (wat zijn dat voor wezens?). Maakt trouwens niet uit, je krijgt er in alle gevallen veertig punten voor. Duidelijk? Sla dan om en ga aan de slag. Niet duidelijk? Lees dan deze bladzijde nog een keer en ga dan aan de slag. Moge de Kid's Power met je zijn.

Voor de 500 beste spelers hebben we ook deze keer weer een exclusief Power Unlimited T-shirt, nog steeds hèt hebbedingetje van 1994 en geldig als gratis toegangsbewijs voor de komende Megafestatie die in Juli in Utrecht wordt gehouden en waar Power Unlimited prominent aanwezig zal zijn.

INZENDEN

Voor inzending van de antwoorden kun je gebruik maken van de bijgevoegde antwoordkaart. Simpel even de vier vragen beantwoorden, zegeltje plakken en de kaart in een PTT-brievenbus stoppen. Doe dit wel vóór 20 juni. Dat is alles.



2 DE BALLEN HEBBEN DE LETTERS OPGEGETEN ZET ZE VOOR 15 ENERGIE PUNTEN TERUG OP DE JUISTE PLAATS.



1 ZOEK HET AANTAL MISDRUKKEN VAN POWER KID'S POSTCODE EN WIN 20 ENERGIE PUNTEN.

SPREEUWORP

CRIPTOKAST



4

HIER IS HET VERBODEN OM GEHEIMEN TE HEBBEN. ONTCIJFER DAAROM SNEL HET VERSLEUTELDE WOORD EN WIN EEN BONUS.

A=1



3

GELOOF HET OF NIET MAAR IN HET RAD ZIT EEN BEKENDE BOODSCHAP VERBORGEN. MISSCHIEN WEET DE RAT DE OPLOSSING VAN 40 ENERGIE PUNTEN.

BART & THE BEANSTALK

De moderne held Bart Simpson kent zijn klassiekers en heeft voor zijn volgende verschijning in digitale vorm de reusachtige bonestaak gekozen als platform om zijn succesvolle carrière in de media te vervolgen. En natuurlijk is al het Kwaad weer verenigd in de Al Bundy van de cartoon; Homer Simpson.



Koehandel.



Boontje komt om zijn loontje.

"WHOA, MAMA!"

"Ik blief geen brune bone", gilt vader Homer wanneer hij de magische bonen uitspuwt die zoonlief Bart in ruil voor hun laatste koe heeft ingewisseld bij Monty the Miser. Een paar bonen voor een koe, dat klinkt niet slim. Maar Monty leverde ook nog een katapult bij de deal en Bart en de koe waren verkocht. Thuisgekomen moet onze held zonder eten naar bed en wordt 's ochtends wakker met een gigantische bonestaak voor z'n raam waarvan de top onzichtbaar in de wolken verdwijnt.

SUPER-HORBOON

Bart weet wat hem te doen staat (hij kent het sprookje: er ligt een schat boven in de zevende hemel), steekt z'n katapult bij zich en begint aan een helse klimpartij naar de hemel. De magische boon heeft ook supermijten voortgebracht die graag Bart's rauwe schedeldakje zouden verpulveren.
De katapult maakt overuren.
Eenmaal belandt in de hemel, is Bart in de wolken, letterlijk. Voordat hij succesvol kan gaan inbreken bij Mr. Homer the Huge wacht er een onmogelijke hordenloop over miniscule wolkjes, tussen raketaanvallen door, langs tornado's en bliksemaanvallen. Alles zonder vangnet. Mocht dit overleefd worden dan wacht een strooptocht in het kasteel waar reus "Hmm, ik ruik mensenvlees" Homer bulderend snurkt terwijl gigantische muizen bloeddorstig door de kamers struinen. Misdaad loont, de gans die gouden eieren legt, wacht gewillig op de slacht en een pot met goud aan het einde van de regenboog kan meegejat worden. Maar eerst moet er gesurfd worden over een kolossale kom soep. En het verhaal is nog niet uit.
De bullebak zal ontwaken en er volgt een omgekeerde achtervolgingsrace terug over de wolken en tuimelend naar beneden langs de bonestaak. Dan pas zal Bart lang en gelukkig leven.



Ik zal nooit gelukkig worden, want dit platformsprookje is mij een tikkeltje te heftig om het tot een goed einde te brengen. Er zijn eenvoudigweg te weinig continues, te veel obstakels en te lastig bewegende wolkjes om Bart and the Beanstalk snel te kunnen uitspelen. Neemt niet weg dat Bart er weer glorieus uitziet (mooie mimiek) en een topprestatie weggeeft. Voer voor de platformneuroten. ADAM

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,5

7[9]

GAMEBOY
Prijs *f* 79,- • Fabrikant: Acclaim

MICROM

Eens in de zoveel tijd kom je een videospel tegen waar je zo diep in verdwijnt dat het lijkt alsof de rest van de wereld niet meer bestaat. MicroMachines voor de Mega-Drive was er zo één. Onlangs ontving de PU redaktie Micro-Machines voor de Game Gear. Ik legde er gelijk beslag op.



'SLAM-DANCING'

Tot mijn grote opluchting is het spel, op een paar Game Gear aanpassingen na, identiek aan zijn grote broer voor de MegaDrive. Kwalitatief is het zelfs zo goed dat dit spel op zich de aanschaf van een Game Gear zou rechtvaardigen.
Kort samengevat kun je in 8 verschillende Micro Machine karretjes in 8 verschillende omgevingen over 28 van de meest maffe circuits 'slamdancen'. 'Slamdancen' omdat je een race alleen maar wint door je tegenstander van het parcours af te rossen, rammen, botsen en glibberen. Alles mag, zolang je maar wint. Natuurlijk kom je tijdens het scheuren de nodige obstakels tegen zoals plassen melk, druppels kleverige stroop en wafels op het met cornflakes afgezette parcours tot en met bouten, moeren en gereedschap in de garage race.
Maar het zijn niet alleen ruige coureurs en malle obstakels die je moet ontwijken. Nee je rijvaardigheid wordt tot het uiterste getest bij het springen over gapende kloven tussen twee eettafels, het racen over nauwe linialen en het rechthouden van de machine op de spekgladde circuits.

ALLEEN OF...

Er zijn vier race opties mogelijk. In MicroMachines Challenge neem je het op tegen drie computer coureurs. Bereik je de eerste of tweede plaats dan kwalificeer je je voor de volgende ronde waarbij je in een ander type racewagen op een nieuw circuit de strijd voortzet. Verlies betekent één leven

GAME GEAR
Prijs *f* 99,- • Fabrikant: Codemasters

ACHINES



Aangezien het spelplezier, de graphics en geluiden van MicroMachines voor de Game Gear versie net zo superdeluxe zijn als voor de Mega Drive rest mij niets anders als het in één woord samen te vatten: tof, super, vooruitstrevend, wreed, wauw, origineel, te gek, waanzin, ontspannend, idioot, vernieuwend, absurd, massaal, gezond, bizar en bovendien is het ook nog erg leuk! DAVID

minder (van de drie) en moet je nogmaals het parcours racen. Win je drie races achter elkaar dan krijg je de kans om een extra leven te verdienen in de Ruff Trux Time Trial door binnen een bepaalde tijd het extra zware circuit met een terreinwagen te voltooien.
In de Head to Head Challenge race je tegen één coureur naar keuze. Ik vind dit de minst leuke optie. Lig jij of je tegenstander een schermlengte voor, dan pauzeert het spel en krijgt de koploper een bonus. Beide wagens starten dan weer gelijk vanaf de plek van de koploper.
Spelers die beschikken over een Game Gear kabel kunnen hun handhelds aan elkaar koppelen om een Two Player spel te racen. Uiteraard moet je dan wel allebei in het bezit zijn van een eigen Game Gear en beiden een eigen kopie van MicroMachines.

FOEFJE

Erg leuk, maar niet iedereen heeft een degelijke kabel, twee Game Gears en twee MicroMachines versies. Daar vonden de makers van het spel, Codemasters, een vernuftig foefje op.
Twee spelers die tegenover elkaar zitten, houden ieder één kant van de Game Gear vast. Eentje bedient de D-pad en de ander knop1 en de start knop om te sturen. Alleen vliegen de karretjes wel plankgas over de circuits en kan je in deze Two Player mode zelf niet gasgeven. Bovendien moet je niet een te wilde vriend tegenover je hebben zitten want dit spel is zo leuk dat hij of zij uit enthousiasme de Game Gear uit je handen kan rukken.

RAPPORT

GRAPHICS	9,5
GELUID	9,5

9^5

Power Premium

ITCHY & SCRATCHY IN MINIATURE GOLF MADNESS

Itchy en Scratchy, de muis en kat van de Simpsons-strip, hebben de traditionele katten/muizenhaat wat verder uitgewerkt. Ze gaan elkaar met van alles te lijf: kettingzagen, hamers, etc. Voor Scratchy komt dat allemaal niet zo gelegen want hij heeft wel wat anders aan zijn hoofd: golfen.



In 23 slagen gehaald!



De humor van Itchy & Scratchy is overduidelijke Simpson-humor. Lekker grof en soms lekker irritant. Je moet alert zijn want anders maakt Itchy je van kant en katten hebben maar negen levens. Er is geen tijdlimiet dus je kan er zo lang over doen als je wilt. Denk overigens niet dat dit een golf-simulatie is. Het is eerder een platformspelletje waarbij je toevallig een bal in een gaatje moet krijgen met een golfclub. Er zijn negen holes die je egenlijk allemaal wel kunt uitspelen als je het voorzichtig doet, maar het leuke is dat je speelt om je score te verbeteren, of eigenlijk te verminderen, want het blijft golf. BJØRN

GRIM FURRY TALES (PAR 16)

De eerste "hole" is Grim Furry Tales, met een par van 16. Dat betekent dus dat je 16 keer mag slaan voordat het balletje in het gat moet verdwijnen. Het golfen is simpel want er zijn maar twee instellingen: welke kant je op slaat en hoe hard je slaat. Na twee slagen verdwijnt de bal in een gigantisch gat en ik duik er dus maar achter aan. Beneden vind ik een honkbalknuppel en hoewel dat in de golfwereld geen geoorloofd slagwapen is, besluit ik hem toch maar mee te nemen. Geen slecht idee, merk ik later als ik er Itchy's hoofd mee van zijn rompje mep!
In het volgende grote gat ligt een gigantische houten hamer. Scratchy weet van geen ophouden en mept als een razende om zich heen. Meteen probeer ik om Scratchy in de richting van een verbaasde Itchy te sturen en ja hoor, Itchy wordt tot puree geramd. Tot nu toe heeft Itchy dus nog niet veel tegenstand geboden maar ik ben pas bij slag 4 dus er kan nog van alles gebeuren. En ja hoor, net voordat ik Itchy's kop van zijn romp klief met een vlijmscherpe frisbee, vuurt hij een bazooka mijn richting in. Scratchy promoveert tot hoopje as maar herstelt zich snel om weer aan het serieuze golfspel te beginnen.

LASTIG HELLINKJE

Miniature Golf Madness gaat zo maar door. Terwijl je je uiterste best doet om met zo min mogelijk slagen de bal in het gat te krijgen blijft Itchy je lastig vallen met kettingzagen (waarna hij hard lachend wegloopt terwijl Scratchy in twee helften tegen de grond zakt) en andere wapens. Het laatste stuk van de eerste hole is erg lastig: je moet de bal tegen een hellinkje omhoog slaan om hem op een grote schoen te krijgen waar het gat zit. De beste manier om dit te doen is door eerst de bal vlak tegen de rand van de helling te slaan en hem daarna hard (maar niet te hard) naar boven te slaan. Uiteindelijk deed ik 23 slagen over de eerste hole waarmee ik mijn record van 99 boven par verbeterde.

RAPPORT

GRAPHICS	7,9
GELUID	7,8

7^9

GAMEBOY
Prijs n.n.b. • Fabrikant: Acclaim

R E V I E W

HYPE

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ ???

▼ Matige dunks

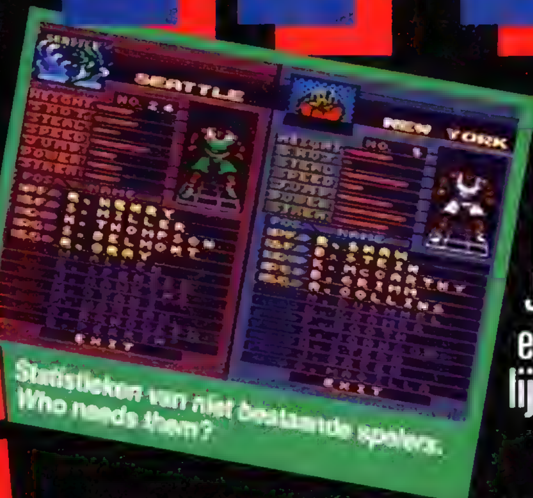
▼ Chaotisch

▼ Houterig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

6⁹



Statistieken van niet bestaande spelers. Who needs them?

In de hoop in te cashen op het succes van arcade en home-console krakers als NBA Jam en Shut Up And Jam brengt Konami deze maand haar eigen basketballspel op de markt. Aanvankelijk enthousiasme sloeg snel om in vertwijfeling.



Keihard de bucket in en dunk.

ADDERTJES

Bij het doorworstelen van de handleiding krijgt de onwetende spelletjes-consument nog het idee iets substantieels in handen te hebben. Hyperdunk bevat alle ingrediënten die een goed basketballspel hoort te hebben: je kan tegen de computer of tegen elkaar spelen (als je in het bezit bent van de Sega Tap kun je zelfs met z'n achten tegelijk spelen). Je kunt kiezen uit zestien officiële NBA-teams en per team heb je ook een ruime keuze aan spelers. Maar daar zit het eerste addertje al onder het gras. Want wanneer je jouw favoriete team selecteert, in mijn geval de New York Knicks, blijkt opeens dat de spelers helemaal niet op de realiteit gebaseerd zijn. Iemand ooit gehoord van een basketbal-ster die Kafka heet? Een kniesoor die daar verder op let. Maar dat is niet het enige euvel waar je bij het spelen van Hyperdunk op stuit.

CHAOS

Het grootste probleem is het feit dat het hier om een vier tegen vier match gaat wat tot zeer chaotische taferelen leidt en het spel op haar hoogtepunt in een grote warboel verandert. Het enige reddingsmiddel in deze situatie is dat je tijdens het verdedigen van speler kan wisselen en middels veel vrij te lopen een slaatje uit deze verwarring kan slaan. Taktiek is sowieso zeer belangrijk (de aktie is gewoonweg niet spectaculair) bij Hyperdunk. Snel en slagvaardig in de aanval en agressief in de verdediging is het motto van een potentiële winnaar.

Konami heeft de reputatie één van de meest betrouwbare spelfabrikanten te zijn. Het kwam voor mij dan ook als een even grote als onaangename verrassing dat Hyperdunk zo hyperdull was. In tegenstelling tot al die fenomenale basketball-spelletjes die de laatste paar maanden over ons zijn uitgestort, is in Hyperdunk niets van de bruisende NBA energie terug te vinden. De bediening is houterig, de dunks zijn niet meer dan vreugdesprongetjes en de afwezigheid van basketbalgrootheden als Ewing en Barkley is onvergevelijk. Een mayor bummer. KEES



MEGADRIVE

Prijs ƒ 149,95 • Fabrikant: Konami

RDUNK

Was het spelen van Hyperdunk op de Megadrive voor mij al reden genoeg om volkomen opgefokt te raken, na het hanteren van de Gameboy werd ik pas echt paranoia.

LUMMEL

De ballen van de tegenstander lijken uit alle richtingen mijn bucket in te komen terwijl ik er nog niet eens uit ben welke van de superieure, speldenknopgrote sportmannen ik nou ben. Het lijkt wel een groep mieren die aan het overgooien is met een suikerkorrel terwijl ik daar als lummel tussen sta. Als ik dan eindelijk de bal in mijn bezit heb en als een idioot naar het mandje van mijn tegenstander hol, word ik met harde hand door de andere mieren op mijn plek gewezen: de grond. Fanatiek rollen zij de suikerkorrel weer twee punten dichter naar hun overwinning.

GEMIER

Dit is geen spel meer, dit is oorlog. Opnieuw zet ik de aanval in. Overspelen blijkt de enige manier waarop dit ongedierte onder de duim te krijgen is. Laat ze maar eens voelen wie de sterkste is. Met een peleton van vier Michael Jordan-miertjes maak ik een charge richting hun territorium. Eentje holt vooruit. Speelt zich vrij. Krijgt de bal aangespeeld! Nu springen drukken, schieten en nu nog eens de schietknop. Dan gebeurt er iets wat ik voor onmogelijk hield; de mier dunkt de suikerkorrel in het netje. Althans als je die schijnbeweging een dunk mag noemen. Ik ga er niet voor en knal het onding in de hoek om mijn NBA Jam cartridge in mijn Gameboy te klikken.

RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 7,0

▲ Kan ook uit

▼ Hoofdpijn

▼ Warboel

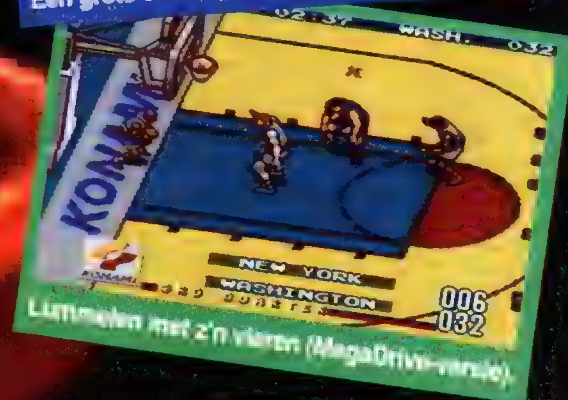
TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE NBA JAM ONDER OGEN KRIJGT



59



Eén grote chaos (plaatje MegaDrive-versie).



Lummelen met z'n vieren (MegaDrive-versie).

GAMEBOY
Prijs ƒ 79,95 • Fabrikant: Konami

INSTRUMENTS OF CHAOS

... starring Young Indiana Jones

De Duitsers willen de wereld domineren. Dat denken ze te kunnen doen met een soort Doomsday Zeppelin die ze willen beladen met zeer speciale zware wapens. Die wapens zijn ontworpen door vier wetenschappers die elk in een ander werelddeel wonen en de Duitsers hebben spionnen gestuurd om die wapens te kopen. De voor de hand liggende taak van een semi-superheld als Indiana Jones is natuurlijk de wereld te redden.

INDI-BELGA JONES

Als Indiana mag je zelf kiezen waar je wilt beginnen met de speurtocht naar de wetenschappers. Overigens is Indiana Jones in dit verhaal een medewerker van de Belgische Geheime Politie. Waar halen ze het vandaan? Ok, je mag dus beginnen in Egypte, India, London, Tibet of een andere lokatie. Gewapend met de bekende zweep en een pistool kom je in India slangen tegen, vogels, aapkes en zwaardvechters.

SPASTISCHE ZWEEP

Op het moment dat je een level binnenstapt, begint de ellende. De zweep is compleet onbestuurbaar wat resulteert in een soort panische en spastische bewegingen. Het enige waarmee je de tegenstanders op een beetje normale manier kwijt raakt, is door een bom naar ze te gooien, maar daar heb je er niet zo veel van. Op het moment dat je door de bommen heen bent, blijft er alleen een soort gegoochel over met de zweep of, als je geluk hebt, met het pistool.



Eigenlijk wil ik helemaal nergens heen!



Indy sukkelt met zijn zweepje.

Ik heb het spel een half uurtje gespeeld. Toen moesten Ben, Adam, David, Thomas, Kees én Michael mij van de MegaDrive aftrekken en me in een dwangbuis stoppen. Ik stond op het punt om het spel met apparaat en al door de Quadra van David te smijten. Bijna werd ik alcoholist! Nog nooit heb ik een spel gespeeld waarvan de bediening zo beroerd was als bij dit vreselijke produkt. Jammer, jammer, jammer want Indiana Jones staat hoog in mijn top tien van echte mannen. De graphics en het geluid lijken speciaal voor zo'n pokkespel geschreven te zijn. In ieder geval zijn ze dus wel consequent.

BJØRN



Ik denk dat ik maar in dit gat blijf zitten.

RAPPORT

GRAPHICS 5,0

GELUID 5,0

- Slechtste spel van het jaar
- Geeft gegarandeerd epilepsie-aanvallen
- Cassette is van brandvertragend materiaal

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 'N HALF UURTJE NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

2,5



SEGA MEGADRIVE
Prijs f169,- • Fabrikant: Sega of America

PREVIEW

MEGA TURRICAN

In het novembernummer van 1993 hadden we al het spel Super Turrican besproken voor de SuperNES. De oplettende lezer weet dat het aktiespel toen een 9,1 kreeg! Als oplettende lezer kan ik me dat tenminste nog wel herinneren, al is het alleen maar omdat ik het spel toen zelf heb gerecenseerd. Daarom keek ik ook uit naar Mega Turrican, de MegaDrive-versie van Super Turrican. Nu is hij er dan, en ik werd niet teleurgesteld!

MEGA IS NIET SUPER

Mega Turrican is niet precies hetzelfde als Super Turrican. Een verschil dat meteen opvalt, is dat de verdoof-laser niet in de MD versie voorkomt. In plaats daarvan is een 'liaan-laser' geïntroduceerd waarmee je als een soort robo-tarzan op moeilijk bereikbare plekken kan komen. Een andere nieuwigheid is de invoering van meer eindbazen. Deze komen al meteen in het begin van het spel op de proppen, dus ga er maar aanstaan. Een derde toevoeging is de zogenaamde geleide raket. Deze vuur je af en hij zoekt zelf zijn vijand op. Dit is onmisbaar als je vijanden wil raken die zich onder je bevinden, want die zijn zelfs met de stuiterlaser niet te raken!

MEGA EXPLOSIES

Mega Turrican is grafisch minder mooi dan Super Turrican, maar de explosies zijn veel groter en duren langer. Dat geeft je de mogelijkheid om snel even een trekje van je sigaret te nemen of, voor de verstandigere lezers, een hapje van je appel. De levels zijn ook totaal anders dan Super Turrican. Sommige spelen zich zelfs onder water af. De enige overeenkomst is dus eigenlijk dat je dezelfde wapens hebt, hetzelfde mannetje bedient en evenveel lol beleeft!

Mega Turrican is een absolute topper in het aktie/shoot-em-up genre. Ondanks de iets mindere graphics, doet de MD versie niet onder voor de SNES versie. Overigens is dit zo'n spel waar de bezorgde vaders, moeders en politici over discussiëren dat het zo'n gewelddadige invloed heeft op de jonge kinderzieltjes. Ha! Dat zegt al genoeg. De echte aktiefreaks moeten dus weer naar de winkel of gameverhuurder om een cartridge te bemachtigen. Ik speel nog even verder... BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,2

GELUID 8,8

▲ Heel groot speelveld

▲ Aktiespel van de maand

▼ Geen passwords

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

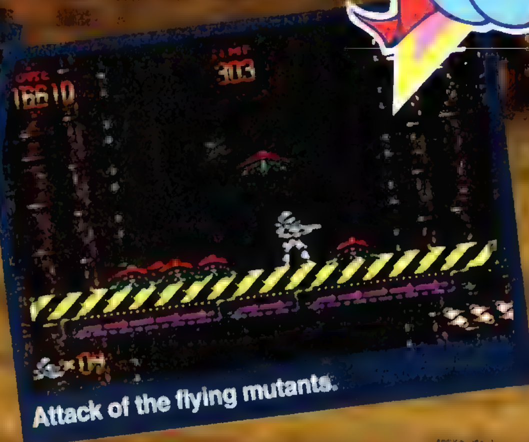
9

Power Premium





De eerste Supereindbaas is een eitje.



Attack of the flying mutants.

MEGADRIVE

Prijs f 159,- • Fabrikant: Data East

REVIEW

GRIND STORMER

De charme van video arcade spelen is onder andere de eenvoudige opzet van het spel. Eenvoudig wil niet zeggen dat je het spel binnen twee levels beheerst. Het betekent dat je zonder een IQ van 150 lekker aan de slag kunt. Kijk maar eens naar de videospeelhallen, die zijn afgeladen met game-freaks. En lezen zij ooit een handleiding om het spel te kunnen spelen? Nee, hooguit kijken ze even naar de demo op het scherm en duiken meteen in de digitale uitdaging. Grind Stormer is zo'n arcade shoot-em-up en is nu voor de Mega Drive verkrijgbaar.

Bij de Mega Drive versie zit wel een handleiding. Gelukkig is deze uiterst beknopt en hoef je niet door een moeras van taktieken en mogelijkheden te waden voordat je je lasers kan laten blazen. Sterker nog, het ontbreekt voor de verandering zelfs aan zo'n flauw achtergrond verhaaltje. Niks van dat gelul over agent 234 die in het jaar 8907 na het vallen van de bionetische bom, ontwikkeld door het kwaadaardige gedrocht Hoeloeloempoe, de gemuteerde kinderzieltjes op de planeet... En ze leefden nog lang en gelukkig. Je kent het wel.
Grind Stormer is gewoon de cartridge inpluggen en knallen maar! Je bestuurt een buitengewoon vuurkrachtig ruimteschip dat door golf na golf van vijandelijke tanks en alien ruimteschepen vliegt. Overleven is hier het sleutelwoord.

HET MOEDERSCHIP

Grind Stormer bestaat uit de twee spelen Grind Stormer (hoe kan het ook anders) en het bonusspel V-FIVE dat in opzet iets verschilt van het eerste. Het scherm bestaat uit een speelveld en een statusbalk. Vanuit vogelvlucht kijk je neer op het ruimteschip dat alleen binnen het speelveld kan bewegen. Om de voortdurende ladingen vijandelijke bommen, raketten en laserstralen te ontwijken, beweeg je het schip over het hele speelveld. Natuurlijk hou je ondertussen de vuurknop ingedrukt om het irritante gespuis uit de weg te ruimen. Twee minder krachtige raketjes escorteren het moederschip en zorgen voor spervuur waardoor je lasers een breder front vormen. Laat je de vuurknop los, duw je vervolgens de D-pad naar voren en naar achteren dan sluiten de escorterende raketten dicht aan tegen het moederschip om zo hun vuurkracht samen te bundelen tot een superlaser. Deze gebundelde vuurkracht heb je hard nodig wanneer de grote, vijandelijke ruimteschepen de aanval inzetten.
Haal je bepaalde toestellen neer dan ontploffen deze en blijft er een power-up diamant over. Krijg je het echt benauwd dan kan je alsnog één van je beperkte hoeveelheid bommen laten ontploffen waardoor alles op het scherm tot niets verdampt. Uiteraard veranderen de scènes naarmate je verder in het spel komt en worden de levels progressief moeilijker.



De alles wegvagende bom.



Echt waar, alle levels uitgespeeld.

V-FIVE

V-FIVE speelt min of meer hetzelfde als Grind Stormer met dit verschil dat je niet over bommen beschikt en de manier waarop je speciale wapens verdient is ietsje anders. In de statusbalk verschijnt nu een lijst van de mogelijke power-ups. Vlieg je het toestel over een power-up diamant dan springt het 'licht' in de lijst met power-ups naar de volgende. Druk je vervolgens op de B-knop dan krijg je de beschikking over dat specifieke wapen. In Grind Stormer verdien je de power-ups willekeurig.
Eén van de mooiste opties van het spel is dat je in een trainingsmode ieder willekeurig level binnen kan wandelen zonder een password. Wel kent de trainingsmode de beperking dat je alleen het gekozen level kan spelen. Logisch eigenlijk want het is uiteindelijk bedoeld om levels te oefenen en niet om stiekem te doen alsof je alle levels hebt doorstaan.



Grind Stormer is een recht-toe-recht-aan arcade shoot-em-up. Geen rompslomp, geen tierelantijntjes, gewoon zappen. De andere kant van het verhaal is dat je dus geen spectaculaire vernieuwingen moet verwachten. Het geluid en de graphics zijn okay en de moeilijkheidsgraad in de hogere levels uitdagend genoeg om een tijdje te blijven boeien.

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,2

▲ Eenvoudige opzet
▲ Graphics en geluid okay
▼ Traditioneel

HOUDBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

MEGADRIVE
Prijs: ƒ149,- • Fabrikant: Tengen

NOMAD

Een buitenaards ruimteschip is neergestort op de aarde. De wetenschappelijke organisatie O.E.S.I. is verantwoordelijk voor het onderzoek naar het vreemde schip, maar het is een moeilijke taak. Na enige tijd komen ze er achter dat het schip gerepareerd is nadat het op de aarde is neergestort en het schip blijkt volkomen operationeel. Alleen de coördinaten die ooit in de boordcomputer moeten hebben gestaan, zijn onvindbaar.

ALLEEN VAN DE WERELD

O.E.S.I. krijgt toestemming het ruimteschip te lanceren en jij bent de aangewezen piloot. Jouw taak: zoek alle mogelijke informatie die je kunt vinden maar breng in geen geval de veiligheid van de aarde in gevaar! En nog iets, als het ruimteschip eenmaal gelanceerd is, kun je geen contact meer krijgen met O.E.S.I. of een andere aardse organisatie. Van nu af aan ben je op jezelf aangewezen!

KEEF IS WAT VAAG

Nog onder de indruk van de speech van de president-directeur van O.E.S.I. kruip ik in de cockpit en het ruimteschip wordt gelanceerd. Enigszins nostalgisch noem ik het schip de ESS Enterprise. Als ik in een baan rond de aarde zweef, verschijnt het jolige hoofd van buitenaarder Vage Keef in beeld. Hij blijkt mijn schip te hebben gerepareerd en hij vertelt over de alliantie van buitenaardse rassen die het opnemen tegen de op hol geslagen computers, de Koroks. Hij geeft me de coördinaten van het hoofdkwartier Maka Bola door en ik ga op pad. De bediening is simpel: kies een bestemming en druk op "engage".

ARTS ZONDER GRENZEN

Maka Bola heeft een bulletin board waar de missies op staan. Als nieuw lid van de alliantie bewijs ik mijn goede wil door medicijnen te brengen naar de in nood verkerende geallieerde planeet Newhome III. Als dank krijg ik een medaille en een aantal raketten. Deze blijken later onmisbaar te zijn om de Koroks uit te schakelen. In latere missies bijvoorbeeld moeten soms vier Korok schepen worden uitgeschakeld waarna met spionagesatellieten Korok-geheimen moeten worden gestolen van de vijandelijke planeten. Het schip zelf kan worden uitgerust met steeds betere motoren, schilden, wapens, scanners en radarstoorzenders die door vechten of ruilen in je bezit komen.

Nomad lijkt in het begin een beetje een verwarrend spel. De handleiding geeft geen enkele aanwijzing over wat je nou moet doen. Daar kom je pas achter door met de honderden buitenaarders te praten. Er zijn ook honderden planeten waarvan je het grootste deel zelf moet ontdekken. Op sommige planeten wonen wezens die nog niet ontdekt zijn en deze kunnen je helpen uiteindelijk de Koroks te verslaan. Wat je in ieder geval nodig hebt is het Siege Shield, maar hoe je die krijgt, moet je zelf uitvinden. Nomad is een fantastische mix tussen adventure, strategie, sim, aktie en mysterie waarvan het echte verhaal pas tijdens het spelen duidelijk wordt. BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS 8,7

GELUID 8,5

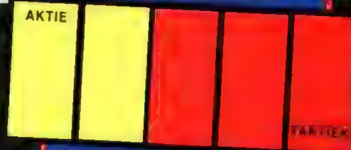
 Verslavend

 Prachtige animaties

 Honderden planeten en wezens

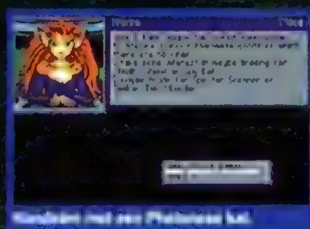
 Soms ietsje traag (op mijn 386 40 MHz)

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP







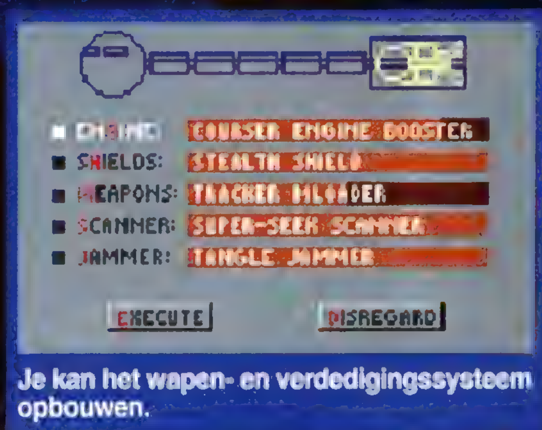




Het gevreesde Korok-geslacht.



In gevecht met een Korok-schip.



Je kan het wapen- en verdedigingssysteem opbouwen.

PC

Prijs: ƒ 79,50 • Fabrikant: Gametek • Systeemvereisten: IBM PC & 100% compatible 592 K RAM • 600 K EMS voor geluid • VGA of beter
Aanbevolen: 1 - 1,5 MB EMS voor beste resultaten • Soundblaster

SEAW

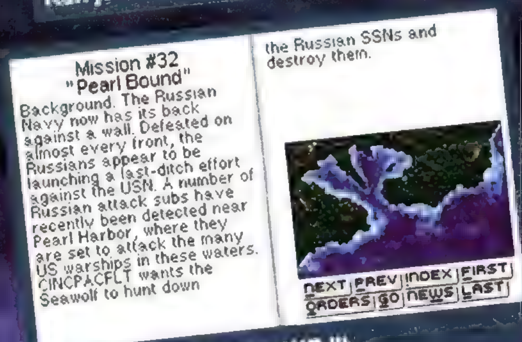
OORLOG UIT HET OOSTEN

Na maanden van politieke, sociale en economische onrust deden enkele van de Russische militaire leiders vorig jaar een poging de democratische regering omver te werpen. Dat zij hierin niet succesvol waren, mag als bekend worden verondersteld. Maar wat zou er gebeurd zijn als de staatsgreep wel was gelukt?
Voor de kapitein van de SSN-21 Seawolf is hierop maar één antwoord mogelijk: WO III, oftewel de derde wereldoorlog, een strijd waarin volgens Electronic Arts de nucleair aangedreven onderzeeërs van de Amerikaanse marine een beslissende rol zullen spelen.

In 1776 werd de eerste poging gedaan om een duikboot voor militaire doeleinden te gebruiken. Al een paar jaar later liet een duikboot voor het eerst daadwerkelijk een schip zinken. Ruim tweehonderd jaar later verlaten verscheidene duikbootsim's hun digitale havens om een substantiële bijdrage te leveren aan de afloop van een paar wereldoorlogen, met name de tweede en de derde wereldoorlog. De tweede wordt uitgevochten door de kapitein van de Wolfpack, die verscheidene U-boten onder zijn beheer heeft. De uitslag van de derde is in handen van de bevelvoerder over de SSN-21 Seawolf, een van de meest geavanceerde nucleair aangedreven duikboten van het moment.



Kun je wel zeggen, ja.


Mission #32
"Pearl Bound"
Background: The Russian Navy now has its back against a wall. Defeated on almost every front, the Russians appear to be launching a last-ditch effort against the USN. A number of Russian attack subs have recently been detected near Pearl Harbor, where they are set to attack the many US warships in these waters. CINCPACFLT wants the Seawolf to hunt down the Russian SSNs and destroy them.

Een boekje open over WO III.


Zo ziet het geluid van een Bultrug eruit.

CUBA-CRISIS 2

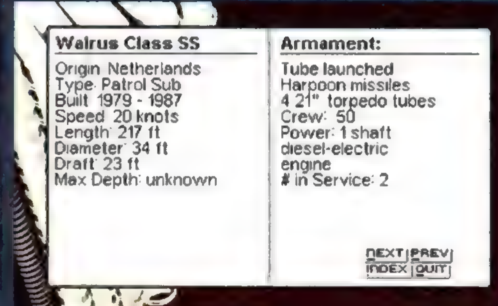
De eerste echte vijandelijkheden in deze (nog) niet gebeurde oorlog nemen een aanvang wanneer bekend wordt dat een Russische marine-eenheid opstoomt naar Cuba om daar de pro-Castro troepen te steunen. Ondanks herhaalde waarschuwingen uit Washington blijven de Russen doorvaren. De Seawolf krijgt als eerste opdracht te onderzoeken of er bewapende onderzeeboten met de vloot meereizen. Tijd voor aktie.

DIEPER IS VEILIGER

Vanuit de Top-Down map zie ik meteen al drie onbekende vaartuigen. Om geen tijd te verspillen, zet ik met Control-H een nieuwe koers richting het dichtstbijzijnde vaartuig. Deze missie begint op een moment dat ik gevaarlijk dicht onder de oppervlakte vaar. M'n tweede bevel luidt daarom twee maal Control-D. De bemanning gehoorzaamt direct en laat de Seawolf twee thermische lagen zakken. Nadat m'n sub op een relatief veilige diepte vaart, begeef ik me met Control-F naar de sonarruimte.

VAARTUIG OF VIS?

Sonar is gebaseerd op het principe dat vrijwel alles wat in het water beweegt geluid maakt. Door deze geluiden met gevoelige microfoons op te vangen en te analyseren (achtergrondgeluid wegfilteren en de overige opgevangen signalen als het ware sorteren), is het in principe mogelijk van elk geluid vast te stellen wat de bron ervan is. Iedere motor maakt namelijk een specifiek soort geluid, waarvan de sonar een grafische voorstelling geeft. Je zou het de



Denkend aan Holland...



Wolkje, zonnetje... niets aan de hand.


Zij begonnen!

PC
Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Electronic Arts
Systeemvereisten: 386-25 • 4 Mb RAM • 19 Mb schijfruimte
MS-DOS 5 of hoger • geluidskaart • muis.

OLF

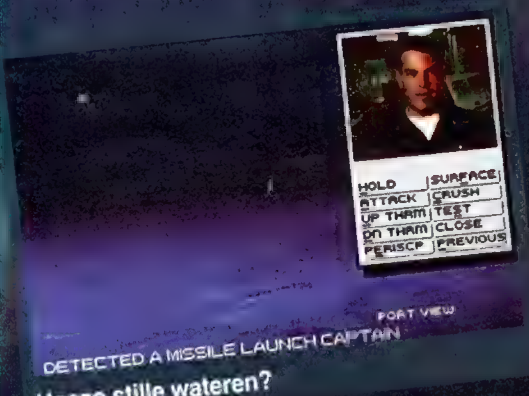
handtekening van het geluidssignaal kunnen noemen. Als die handtekening eenmaal bekend is, is het een kwestie van de grafieken vergelijken met een lijst van bekende handtekeningen om erachter te komen met wat voor vaartuig (of grote vis) je te maken hebt.

PING

Als een object te weinig geluid maakt voor een identificatie, biedt sonar de mogelijkheid zelf een geluid uit te zenden dat dan door het betreffende object wordt teruggekaatst zodat identificatie alsnog mogelijk wordt; de bekende sonar-ping. Het nadeel van deze laatste methode is dat de uitgezonden ping door anderen kan worden gebruikt om daarvan de bron, jouw sub dus, op te sporen.

VOORDEEL IS OOK NADEEL

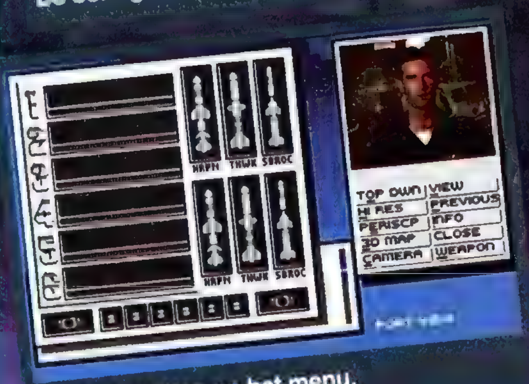
Een ander hulpmiddel dat ik in de strijd gooi, is de 'towed array', een soort draad waaraan allerlei gevoelige onderwatermicrofoons hangen. Deze zogenaamde hydrofoons vergroten het bereik van de sonar maar hebben als nadeel dat snelle manoeuvres minder goed mogelijk worden; de lange kabel buitenboord raakt dan snel verward. Echt een probleem is dit niet omdat het met een oorlogsduikboot sowieso verstandig is



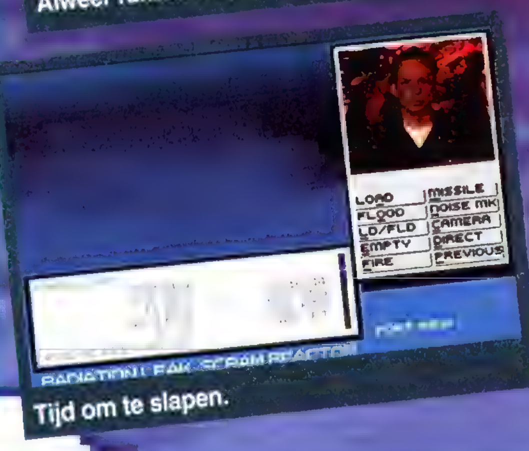
Hoezo stille wateren?



De oorlog van boven naar beneden.



Alweer raketten op het menu.



Tijd om te slapen.

niet te snel te varen. Niet alleen vangen vijandelijke schepen eerder het geluid van de motor op, ook de eigen sonarwaarnemingen worden minder nauwkeurig; de eigen geluiden worden namelijk net zo goed door de sonar opgevangen. Met dit gegeven in gedachten druk ik op de nul: full stop. Nu is de veiligheid van m'n sub optimaal gewaarborgd (voor zover dat mogelijk is in een oorlogssituatie): een paar honderd voet onder water met de motoren uit en de sonar op 'passief', dat wil zeggen alleen geluid opvangen en geen sonar ping's uitzenden.

OP JACHT NAAR DE VIS

Tot m'n verbazing is het eerste wat ik hoor een walvis, waarschijnlijk een bultrug. Voor de zekerheid wacht ik op een bevestiging van de sonar-operator, die mij na een aantal minuten bevestigt dat het inderdaad om een walvis gaat, al weet hij niet welke soort. Ik laat de oorlog even voor wat die is en geef opdracht de walvis achterna te reizen. Control-H dus en 4: full speed. Ondanks deze onverantwoord veel lawaai veroorzakende snelheid wil het maar niet lukken om dichtbij de walvis te komen. Later kom ik erachter dat de zeeën om mij heen krioelen van de walvissen en dolfijnen, maar geen enkele keer krijg ik visueel contact.

DE VERGETEN OORLOG

Ondertussen heeft m'n impulsieve jacht wel iemand anders op mijn spoor gezet. Helemaal vergeten dat de derde wereldoorlog bezig is. Opeens licht het scherm rood op. Een onderofficier meldt dat de lanceerinrichting licht beschadigd is en dat een van de voorste compartimenten op het punt staat lek te raken. Hoewel ik weleens heb gehoord dat verdrinken helemaal niet zo'n akelige dood is, blijf ik liever nog wat leven en geef de F9-E opdracht: als de donder naar periscoop-diepte, om daar net onder de oppervlakte te proberen m'n levensduur nog wat te verlengen.



Net als bij een flightsim ben je bij een duikbootsim vooral afhankelijk van je instrumenten. Op het oog vliegen leidt meestal tot niets en dat geldt zo mogelijk nog sterker voor op het oog onder water varen. Voordeel bij deze duikbootsim is dat een geavanceerd luistersysteem, de sonar, het toch mogelijk maakt de wereld om je heen nauwkeurig te 'bekijkluisteren'. De sonar is bij Seawolf het leukste onderdeel van het hele spel. Er mag dan wel een wereldoorlog aan de gang zijn, maar visueel stelt die niets voor en is die toch al ongeloofwaardig om het simpele feit dat de Russische contra-revolutie in werkelijkheid niet is geslaagd.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

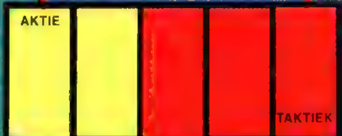
GELUID 9,0

▲ Realistische sonar

▲ 33 verschillende missies

▲ Modemplay-mogelijkheid

▼ Tegenvallend onderwateruitzicht



AKTIE — TAKTIEK

8

R E V I E W

WOLFPACK

Voordat sonars zo ver waren ontwikkeld dat een duikbootkapitein er bijna blind op kon varen, moesten onderwatermatrozen veel meer op hun ogen en periscoop vertrouwen. Dit gegeven komt direct tot uiting bij het bekijken van Wolfpack, een sim van een duikboot in de tweede wereldoorlog, waarvan de graphics aanmerkelijk meer voor het oog te bieden hebben dan bij Seawolf, al ontbeer je dan wel het luisterfestijn ... interessant maakt.


Vijand in het vizier.

OVERAL DE BAAS

Het eerste opmerkelijke aan deze CD-ROM van Novalogic is de mogelijkheid om aan beide kanten van de strijdende partijen het bevel te voeren: je kunt kiezen om de geallieerde bevelhebber van een oppervlaktevloot te zijn, of je kunt de diepte ingaan als kapitein van een aantal Duitse U-boten.
Als kapitein Kratz meld ik me bij het opperbevelscherm om er m'n eerste missie te laden: een reisje naar de Cariben. Kiezend voor de oppervlakte komt 'das boot' direct terecht bij een onbewapend konvooi dat ik op verzoek van het opperbevel aan flarden ga schieten. Deze keer geen ingewikkeld gedoe met luisterapparatuur omdat ik de tegenstanders meteen in het vizier krijg. Een paar graden bijdraaien is voldoende voor een voltreffer.
Als er van het zinkende schip alleen nog een mastpuntje te zien is, loer ik door de periscoop en zie onmiddellijk drie andere doelen: koopvaardijschepen die ongetwijfeld voorraden voor de vijand vervoeren. Drie torpedo's later zijn ze voorgoed verleden tijd. Direct daarop stromen de felicitaties van het opperbevel binnen. Weten zij veel dat ik zo direct ga overlopen naar de vijand.

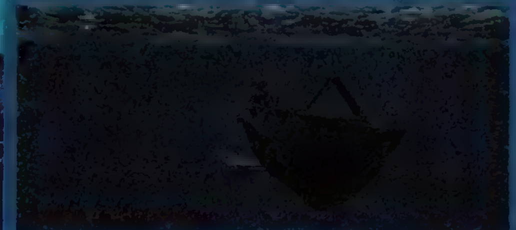

De stekelvarkens gaan afgevuurd worden.

HEDGEHOGS DOEN HET BETER

Ik ga vooruit in de tijd en stel de kalender in op het oorlogsjaar 1944.
Vanaf die tijd perfectioneerden de geallieerden namelijk hun sonar- en radarsystemen en waren ze over het algemeen sterker en beter dan de Duitse U-boten, die tot die tijd het voordeel aan hun kant hadden. Als wapens hebben de destroyers niet alleen de beschikking over dieptebommen (hierbij moet je vooraf instellen op welke diepte ze gaan ontploffen), maar ook over zogenaamde 'hedgehogs', oftewel stekelvarkens. Deze naam hebben ze gekregen omdat het bommen zijn waaraan uitstekende metalen stekels zijn bevestigd die ervoor zorgen dat de hedgehogs bij contact met een ander voorwerp (hopelijk een U-boot) ontploffen.

OVERKILL WERKT

Een blauw puntje op de sonar geeft aan dat er niet zover bij me vandaan een U-boot is. Omdat hij weigert boven water te komen, ga ik vlak boven hem varen en werp eerst een lading dieptebommen af. Daaroverheen leg ik een tapijt van hedgehogs. De overkill blijkt goed te werken. Na een paar minuten verdwijnt het blauwe puntje van m'n scherm. Alweer tijd voor felicitaties.


Aan fraaie intro's geen gebrek.


Zag het spel er ook maar zo uit.

Gezakt!



Hoewel de beelden bij deze sim er een stuk aantrekkelijker uitzien dan die van Seawolf, blijft het vooral onderwater maar behelpen.
Niks geen passerende scholen vis als je naar buiten kijkt. Niks geen weelderige onderwaterplanten als je in de Cariben vaart. Blauw, blauw en nog eens blauw, dat is alles wat je ziet. Misschien wel realistisch dat je zicht onderwater zo beperkt is, maar evengoed heel jammer voor een spel dat zich daar voor het grootste deel afspeelt. Wat dat betreft had ik graag wat realisme ingeruild voor een paar mooie onderwateropnamen, temeer daar de primitieve sonar waarmee je in de jaren veertig moest werken, niet echt het gemis aan mooie beelden compenseert. Verder een goed geslaagde sim.

BEN

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 69,- • Fabrikant: Novalogic
Systeemvereisten: minimaal 286 • 2 Mb RAM
1 Mb schijfruimte • single speed CD-ROM speler • muis

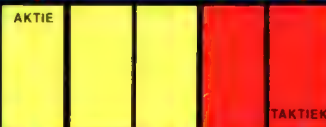
RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- ▲ Vechten voor beide partijen
- ▲ Zelf missies maken
- ▼ Tegenvallende onderwaterbeelden
- ▼ Primitieve sonar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP





FABLES & FIENDS
HAND OF FAITH

CRIMINELEN IN KYRANDIA

Al gauw na het begin van Zanthia's missie wordt duidelijk dat iets of iemand haar behoorlijk tegenwerkt. Zo merkt Zanthia dat er bij haar thuis is ingebroken en dat al haar tovergear verdwenen is. Je eerste taak is dus Zanthia te helpen om haar spullen terug te vinden. Klik op alles en pak alles waarvan je denkt dat Zanthia het kan gebruiken. Zorg in ieder geval dat je haar toverboek en haar heksenketel vindt, deze zijn dichtbij huis verstopt. Nu kun je tenminste de formules die in het toverboek staan, gebruiken.

Het idyllische Kyrandia is in gevaar, stukje bij beetje verdwijnt het namelijk. De mystici breken hun wijze hoofden over dit levensbedreigende probleem. Gelukkig komt Mr. Hand, een reusachtige... eh, hand, met de oplossing: een van de mystici moet naar het middelpunt van de aarde reizen en daar een ankersteen halen en Kyrandia redden. De jongste onder hen, Zanthia, wordt uitgezocht om deze missie op zich te nemen. Of zij erin slaagt Kyrandia voor de ondergang te behoeden hangt, zoals wel vaker in computergames, van de speler af.



Speelgoed voor Dinosaur Junior.



Bewijs het maar eens!



Het begin van de biotechnologie.

DOORTREKKEN NA GEBRUIK

Wil je een toverdrank maken, dan kieper je gewoon alle benodigde ingrediënten in Zanthia's reisketel. Vergeet alleen niet om de ketel door te spoelen als je aan een nieuwe toverdrank begint. Het mixen van de dranken wordt bemoeilijkt doordat sommige ingrediënten een andere naam hebben in het toverboek; zo is de Gnarlybark hetzelfde als de Windy Woof en de Toadstool is niet een paddestoel maar een krukje waarop weleens een pad zit.

VUURVLIEGENSUITE

Het spel wijst zich verder vanzelf, maar je komt wel voor een paar moeilijke puzzels te staan. Bij de vuurvliegenboom bijvoorbeeld is het de bedoeling dat je een melodietje vindt. Begin met de meest rechtse vuurvlieg en kijk welke andere vuurvlieg reageert. Klik dan weer op de eerste en dan op de tweede. Dit activeert de derde enz. Schrijf de kleuren van de vuurvliegen op, want die heb je later weer nodig om er deuren mee te openen die zonder de kleurcode voor je gesloten blijven.

TANDJE ERBIJ

Leek de vuurvliegenboom aanvankelijk moeilijk, het blijkt een makkie te zijn in vergelijking met bijvoorbeeld een gouden munt maken. Daartoe moet je in de zeemanskroeg wachten tot de mannen gaan vechten, een tand oppakken die uit een mond wordt geslagen, ermee naar de waterpomp lopen, de tand pletten en met je staf in goud veranderen. Dat moet je drie keer doen, of je kunt je ene tand inzetten bij een spelletje balletje-balletje en hopen dat je wint.

VERTROUWENSKWESTIE

Na tig puzzels en evenzoveel verkleedpartijen (Zanthia heeft voor iedere gelegenheid een andere garderobe), kom je eindelijk bij de gezochte ankersteen. Game Over? Niet dus. Leuk dat je de ankersteen vond, maar daarmee kun je Kyrandia helemaal niet redden. De Wielen van het Lot hebben anders beschikt. Trouwens, van wie kwam ook alweer het idee om die ankersteen te gaan zoeken? En wie zegt dat je een loslopende Hand wel kunt vertrouwen?



De Hand of Fate is een leuk spel, leuk maar moeilijk. Een spel dus om vele uren zoet mee te zijn en nog langer als je vergeet het spel op tijd te saven, want Zanthia kan soms plotseling het loodje leggen in een situatie die eerst niet zo gevaarlijk leek. Wel jammer dat de eindscènes weinig bevredigend zijn; heb je met veel moeite eindelijk het land gered dan krijg je daar niets van te zien. Marko doet plotseling alsof hij je vriendje is en that's it. Een mystiek mens verdient toch een betere beloning in ruil voor het redden van een heel land.

LAURA

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Eenvoudige bediening
- ▲ Humoristisch
- ▲ Moeilijke puzzels
- ▼ Anticlimax

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8

PC
Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: Westwood studios
Systeemvereisten: 386-20 of beter • 18 Mb schijfruimte • 2 Mb RAM • muis

UNNATURAL

Toen ik op de middelbare school les kreeg in genetica werd ik altijd een beetje wanhopig van de tabellen en statistieken die onlosmakelijk met dat onderdeel verbonden waren. Het leek me heel interessant; die kleine wijzigingen in de genen die enorme veranderingen bij het dier teweeg kunnen brengen. Helaas bleef dit principe meestal beperkt tot een gedachtenexperiment, waarbij je je suf moest rekenen om de uitkomst te voorspellen. Dat dit in de praktijk ook echt zo werkte, moest je verder maar geloven. Had ik toen een programma als Unnatural Selection gehad, dan was ik wellicht genetica gaan studeren in plaats van spellenkunde.

VOOROPLEIDING VEREIST

Met Unnatural Selection ben je plotseling de trotse bezitter van een heus genetisch lab, inclusief een onbeperkte voorraad aan proefdieren. Enige vooropleiding (de dikke Engelstalige handleiding nauwkeurig lezen) is hierbij wel vereist, want wat je in eerste instantie op het scherm te zien krijgt, spreekt niet voor zich. Gelukkig begint de handleiding met een soort walk-through, waarbij je stapje voor stapje je eerste genetische experiment uitvoert. Zodoende heb je binnen een half uur je eerste nieuwe diersoorten gekweekt. Tegelijkertijd worden de beginselen van dit programma je op die manier duidelijk bijgebracht.



The making of a Zipbeest.

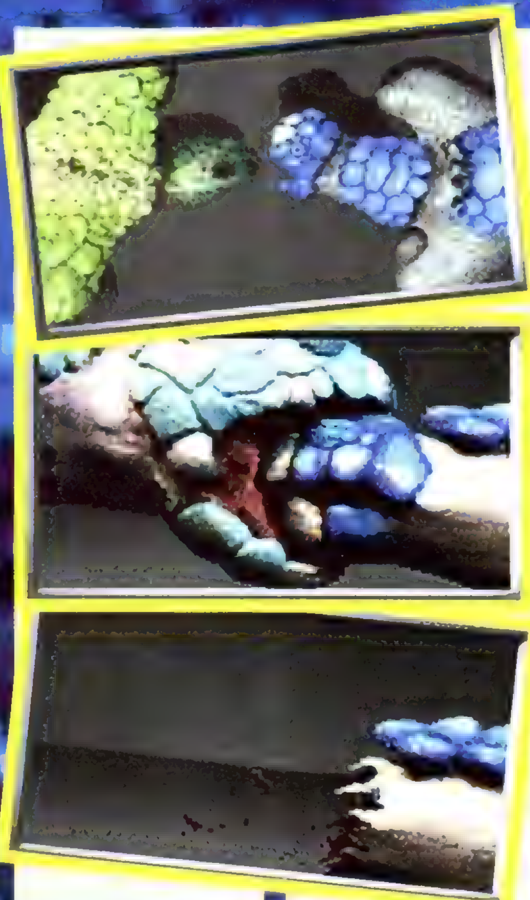


HET VOEDEREN DER DIEREN

Voor de veiligheid begint ieder experiment met het bouwen van een kooi waarin je de proefdiertjes gaat kweken. Hier begin je eigenlijk al met de manipulaties, want zoals later zal blijken, heeft de vorm en grootte van de kooi allerlei gevolgen voor het leven dat je daarin ontwikkelt. Een kooi bouw je heel simpel door te klikken op Walls en vervolgens aan te wijzen waar je de muren wilt hebben. De volgende stap is voedsel neerleggen. Het is belangrijk dat dit gebeurt voordat je de dieren in de kooien plaatst, omdat het hongerige wezens zijn die ogenblikkelijk uitsterven als ze niets te eten hebben. Niet vergeten de beestjes regelmatig bij te voeren!

BASIC INSTINCTS

Er zijn drie soorten wezens waarmee je gaat experimenteren: Zips, Hulks en Slugs. Zips zijn snel, Hulks zijn sterk en Slugs hebben Stamina (levenslust). Nu begint het smerige werk; je moet de proefdieren injecteren met de Synthetic Neural Injector, een apparaat waarmee je een vloeistofmengsel inspuit dat bepalend is voor de eigenschappen van de proefdieren. Per dier kun je maximaal 256 milliliter vloeistof gebruiken, in groepen van 16 milliliter te verdelen over de instincten Vechten, Paren, Eten en de kenmerken Snelheid, Kracht, Stamina en Gezichtsvermogen. Een animatiefimpje laat je zien hoe de dieren de genetische vloeistof in hun aderen krijgen gepompt. Hierna kun je de dieren in de kooi(en) plaatsen. Ze bewegen nog niet. Daartoe moet je de Neural Pattern Regulator activeren, waarmee de proefdieren hersenactiviteit krijgen en gaan leven. (Met hetzelfde apparaat kun je de hersenactiviteit ook weer uitschakelen.) Op dit punt beginnen de dieren met eten, vechten en paren. Sommigen zullen hierbij sterven; de natuurlijke selectie is begonnen. Met View kun je nu inzoomen op het experiment om van dichtbij te bekijken wat je proefdiertjes aan het doen zijn. Dit levert schitterende animaties op, vergezeld van hartstochtelijke (doods)kreten.





Sorteer, grab en kill afgekeurde proefdieren.

BESTRALING IS BEAUTIFUL

Als je genoeg hebt van deze fascinerende peepshow, kun je je vrijwilligers gaan muteren. Een paar klikken op de Mutation Dial voegt een dosis radioactiviteit toe aan de dierenverblijven. Dit kan prachtige ontwikkelingen van de genen tot gevolg hebben, maar ook vernieti-

PC

Prijs: *ƒ* 139,- Fabrikant: Maxis
Systeemvereisten: minimaal 386sx, 570 Kb Ram, 15 Mb schijfruimte, muis.

SELECTION

REVIEW

gende virussen. Een klik op View laat voortdurend zien hoeveel dieren wàt aan het doen zijn, en welke eigenschappen het beste ontwikkeld zijn, inclusief de mate van activiteit en het aantal virussen.



Wie doet het met wie?

DOOD DE ZWAKKELINGEN

In de Database kun je vervolgens dieren gaan selecteren voor verdere experimenten. Door aan te wijzen welke eigenschappen je het belangrijkste vindt, worden de dieren automatisch op deze eigenschappen gesorteerd. Op dit punt moet je even hard zijn, want de bedoeling van het sorteren is dat je de dieren doodt die niet aan jouw criteria voldoen. De handleiding adviseert om alle dieren met virussen te doden, maar het kan interessant zijn om bijvoorbeeld dieren met het blind makende Y-virus te laten leven. De kans is groot dat ze dan spontaan sterven, maar sommige geïnfecteerde proefdieren zullen met hun handicap proberen te overleven. Of en hoe ze daarin zullen slagen, verschilt per dier en hangt nauw samen met hun andere eigenschappen. Maakt de blindheid ze extra agressief, proberen ze vaker te paren of vervallen ze tot apathie? Ook als je god speelt kom je soms voor verrassingen te staan.

BUITENLABSE ACTIVITEITEN

Het genetische lab heeft ook een militaire functie. De bedoeling van de experimentele wezens is namelijk om ze in te zetten als biologische wapens op plaatsen waar losgeslagen experimenten de boel hebben overgenomen. Het is niet noodzakelijk om je proefdieren hiervoor te gebruiken. Als je weigert te buigen voor de wensen van de militairen kun je gewoon in het lab blijven en daar je experimenten voortzetten. De strijd is evenwel een goede manier om de proefdieren op hun waarde te testen. Hiertoe krijg je de beschikking over helikopters waarmee je een selectie van je proefdieren vervoert naar diverse eilanden. Hier komt nogal wat taktisch inzicht bij kijken, maar het nodigt tegelijk uit voor wat interessante 'on the spot' experimenten.

Kijk bijvoorbeeld eens wat er gebeurt als je een lading proefdieren dropt die vooral zijn geïnteresseerd in voortplanting. Met een beetje geluk gaan de 'vijandige' dieren in op de avances van jouw 'babies' en verandert het frontgebied binnen de kortste keren in één grote gezellige 'love-in'. Het is natuurlijk ook mogelijk dat ze massaal afgeslacht worden. Dan weet je voor de volgende keer dat je eerst een aantal vechters moet droppen om de heftigste tegenstanders ervan te overtuigen dat het ook anders kan. Heb je geen zin om terug te gaan naar het lab, dan kun je met een Satbeam je beestjes ter plekke bijvoorbeeld een extra dosis vechtlust geven, of ze bijvoeren met Lust-, Rage- of Brainfood. Blijven de beestjes dan nog het onderspit delven, dan wordt het tijd om terug naar het lab te gaan en een nieuw experiment te starten.



Maxis, fabrikant van bekende sim's als Simlife, Simcity, SimAnt etc. staat bekend om de kwaliteit en het realisme van zijn produkten. De simulaties maken je spelenderwijs duidelijk hoe dingen in het leven werken. Unnatural Selection is daarvan een prachtig voorbeeld. Spelenderwijs maak je nieuw leven en leer je dit leven te manipuleren. Je experimenteert weliswaar met niet bestaande dieren, maar de effecten van ingrijpen in de genen en de leefomgeving van de proefdieren worden je in een oogopslag duidelijk. Aanrader voor iedereen die is geïnteresseerd in genetica, inclusief degenen die daar les in geven.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

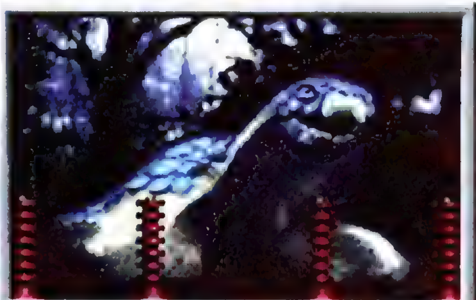
GELUID 8,0

- Nodigt uit tot experimenteren
- Maakt je fantasie direct concreet
- Geeft inzicht in genetica

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWAALF MAANDEN NA AANKOOP



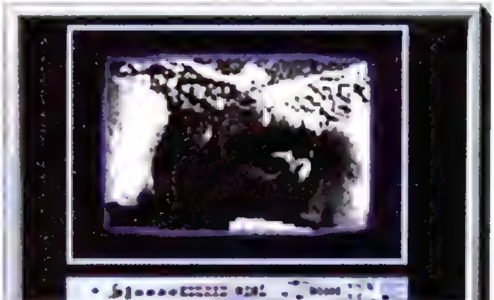
8[5]



WHEN ANDREWS AND SKINNER AND I STARTED THIS PROJECT, WE WERE HOPING TO GENETICALLY ENGINEER A NUTRITIOUS FOOD SOURCE THAT COULD PUT AN END TO HUNGER ON THIS PLANET...I COULDN'T IMAGINE WHAT THE HELL WAS GOING ON IN INGRID'S MIND.



DR. INGRID SKINNER AND SEVERAL THEROID SPECIMENS DISAPPEARED SIX MONTHS AGO, ONLY A FEW DAYS BEFORE THE START OF OUR BREEDING PROGRAM.



ACCORDING TO INTELLIGENCE, SHE'S BREEDING AN ARMY OF UNSTOPPABLE KILLERS.

SUPER ARCADE GAMES



Een CD-tje met daarop vijfenvijftig spelletjes voor zo'n zestig piek. Klinkt goed, niet waar? Inderdaad: niet waar! Huh, zul je nu misschien verbaasd denken. Hoe kan een gemiddelde prijs van iets meer dan een piek per spel niet okee zijn? Simpel: omdat in dit geval elke gulden er een te veel is.

TRY BEFORE YOU BUY

Oorspronkelijk werkte het bij shareware zo dat je het complete spel gratis en voor niets in handen kreeg. Dat mocht je dan een maand lang uitproberen. Als het beviel dan kon je je tegen betaling laten registreren en kreeg je als extra bijvoorbeeld de officiële handleiding toegestuurd, of een code waarmee je een shareware-boodschap kon weghalen.

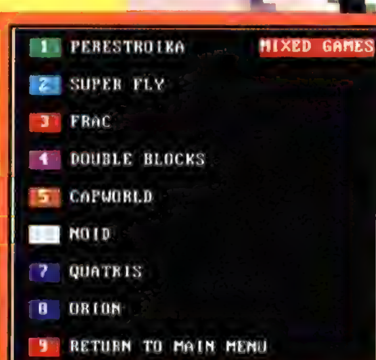
Tegenwoordig heeft het begrip shareware ook een andere betekenis. Die komt erop neer dat een fabrikant een deel van een spel (meestal alleen het eerste level) apart uitbrengt en gratis verspreidt. Eigenlijk gaat het hier helemaal niet om shareware, maar om demo's. Iedereen mag zo'n versie gratis spelen, kopiëren en verder verspreiden. Dit doen die fabrikanten natuurlijk niet omdat ze graag gratis spellen weggeven. De shareware is bedoeld als reclame. Als het spel bevalt, dan kun je de volledige versie kopen. Tot zover niets aan de hand. De fabrikant maakt op een goedkope manier reclame voor z'n produkt, spelers kunnen beter bepalen of een spel z'n geld waard is en mensen met weinig geld kunnen toch (delen van) spelletjes spelen.

DE KLEINE LETTERTJES

Slimme handelaren begonnen een paar jaar geleden te begrijpen dat zij met de shareware-produkten van anderen ook geld konden verdienen. De truuk was en is nog steeds simpel. Verzamel een aantal shareware-spellen, zet ze op een diskette, doe er een leuke verpakking omheen en verkoop het resultaat. Alleen... eigenlijk mogen die handelaren geen geld vragen voor andermans produkten. Dat lost men meestal op door op de verpakking te vermelden dat je betaalt voor de verpakking of voor de distributie van het produkt.

BETALEN VOOR OUDE DEMO'S!

Op zich lijkt het allemaal redelijk. Je hoeft niet zelf de spellen te zoeken, te kopiëren of te modemen, je hoeft alleen maar een beetje geld te betalen aan degene die de sharewarespellen bij elkaar heeft gezocht en op disk gezet. Dat is tot daar aan toe als je volledige versies krijgt. Minder redelijk wordt het echter als je voor je geld alleen maar demo's krijgt, en echt twijfelachtig wordt het als je vijftig of zestig gulden moet betalen voor een CD vol demo's. Dat is het geval met Super Arcade Games, een CD met een veelbelovende titel waarop uitsluitend demo's staan van spelletjes van een paar jaar oud. Ik heb het dan over het eerste deel van Wolfenstein, Duke Nukem en Commander Keen, over vooroorlogse adventures als Paganitsu, Hugo en Dark Ages en over kaartspelletjes als Poker en Black Jack. Van al deze oude spelletjes krijg je alleen maar het eerste level of het eerste deel. Daarbij komt dat de meeste niet eens direct vanaf de CD zijn te spelen, je moet ze eerst op de harde schijf zetten. De fabrikant heeft in dit geval alleen maar voor een CD gekozen omdat mensen zich net als eksters eerder laten verleiden als het schijfje glimt.



Spelletjes die ze nergens anders kwijt konden.



Wie is dat ook al weer?



Agressie vóór Doom.



Steeds vaker komt het voor dat handelaren wat demo's op een disk of CD zetten en die onder het motto 'shareware' voor te veel geld verkopen. Wie deze produkten koopt, betaalt geld voor iets dat eigenlijk geen geld kost. Dit soort CD's zijn alleen de moeite en het geld waard als je volledige shareware-versies krijgt, of als je bijvoorbeeld naast alle demo's minstens één geregistreerde versie van een spel krijgt. Dat krijg je duidelijk niet bij Super Arcade Games. Niet kopen dus.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	5,8

- Uitsluitend demo's
- Oude spellen
- Niet speelbaar vanaf CD

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN WEEK NA AANKOOP



4,8

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 59,- • Fabrikant: Microforum
Systeemvereisten: 286 of beter • VGA-scherm
minimaal 2 Mb schijfruimte • 1 Mb RAM

DE BESTE MACINTOSH SHAREWARE-SPELEN

SHAREWARE

Het mag wel duidelijk zijn uit Ben's Super Arcade Games review op de pagina hiernaast; laat je geen oor aannaaien wat betreft het kopen van shareware. Maar dat neemt niet weg dat shareware eigenlijk een tof verschijnsel is. Over de hele wereld stikt het van de gamefreaks zoals jij en ik. Sommige daarvan programmeren hun eigen spelen. Deze spelen vinden hun weg naar huiskamers wereldwijd via Bulletin Boards waar je met een computer modem op in kunt bellen, via floppies op tijdschriften en helaas ook via peperdure CD-ROM's. Veelal zijn de spelen gratis. Vraag een vriend met een modem of hij wat spelen van een Bulletin Board voor je wil 'downloaden' zoals dat heet.
Om je op gang te helpen, bespreek ik kort vier van de betere sharewarespelen voor de Macintosh.



Voor als je alleen op de wereld bent.

SEAHAVEN TOWERS

Kaartspel

Seahaven Towers is één van de vele varianten op het kaartspel Patience. Sommigen beweren zelfs dat het het beste Mac kaartspel is. Het doel van dit spel is simpelweg de kaarten van één kleur op de juiste volgorde op de Aas te stapelen. De regels zijn makkelijk maar dat neemt niet weg dat het voltooien een flinke uitdaging kan zijn. Gewoon proberen en voordat je het weet zit je uren voor je Mac gekluisterd. Sharewarekosten $20.


Toch nog een keer proberen?

MAELSTROM

Space Arcade

Dit spel dat zowel in een commerciële als shareware versie verkrijgbaar is, behoort tot de allerbeste Mac spelen ooit. Het is gebaseerd op het klassieke arcade spel Asteroids. In Maelstrom bestuur je een ruimtevaartuig dat in een meteorieten storm terecht komt. Raken deze kolossale hemellichamen het raketje dan ben je morsdood. Ontwijken is de 'name of the game' dus. Via het toetsenbord bestuur je de raket, geef je gas en schiet je met de laser de meteorieten aan gruzelementen. Vernietig je ze allemaal dan mag je naar het volgende level. Dat is makkelijker gezegd dan gedaan want de rondvliegende stukken kapotgeschoten meteoriet vormen ieder op zich weer een bedreiging voor je ruimteschip. In uiterste nood gebruik je een schild om het ruimteschip te beschermen. Pas op voor het vijandelijke ruimteschip dat onverwachts uit space opdoemt.
Maelstrom van auteur Andrew Welch is voor bezitters van een kleuren Mac een absoluut hebbedingetje. Sharewarekosten $15.

DESERT TREK

Adventure

Dit is een schattig mini adventure. Het idee is dat je rijdend op een kameel duizend mijl door de Gobi woestijn aflegt. Een dag in het leven van de digitale kameeldrijver is verdeeld in vier beurten waarbij je langzaam of snel oases en handelsposten benadert terwijl je rotsige paden ontwijkt etc. Ondertussen proberen de Berbers je te ontvoeren en word je achtervolgd door hongerige kannibalen. Eenmaal ontvoerd, kan je proberen te ontsnappen, wachten op bevrijding door de ambassade of de bewaker trachten om te kopen. Natuurlijk krijg je van de bloedhitte een enorme dorst en honger. Voor voedsel moet je dus onderhandelen. Bovendien raakt de kameel uitgeput. Een beurt rusten helpt maar de kannibalen komen dan wel steeds dichterbij.
Kortom, Desert Trek is simpel maar verslavend.
Sharewarekosten $15.



Mam, ik wil naar huis!



Het rukt wel een keer!

TETRIS MAX

Puzzel

Over Tetris hoef ik je waarschijnlijk niets te vertellen want dat is wellicht het beroemdste computerspel. Varianten daarop zijn op vrijwel ieder platform terug te vinden. Tetris Max is de superdeluxe Macintosh variant met prachtige 256 kleuren graphics. De achtergrondmuziek is uniek, spannend en je kunt zelfs uit twee soundtracks kiezen. De toetsen zijn naar wens in te stellen. Ik vind dat weinig commerciële versies van Tetris opboksen tegen de kwaliteit van Tetris Max. Sharewarekosten $10.

MEGARACE

De Rebel Assault voor racers, zo wordt Megarace aanbevolen. Nu is het waar dat bij Rebel Assault (Star Wars op CD) de graphics zo mooi zijn dat je er tranen van in de ogen krijgt. Ook van de gameplay kun je de ogen nauwelijks droog houden, maar dan vooral omdat je zo weinig bewegingsvrijheid krijgt dat je meer een bijrolletje speelt in een film dan de hoofdrol in een spel. Kortom een twijfelachtige aanbeveling om je nieuwe produkt de Rebel Assault voor wie of wat dan ook te noemen. Een ding hebben beide spellen alvast gemeen, de strijd, want ook racen is oorlog.

OPGEFOKT EN UITGEDAAGD

De grote ophitser in deze 'car war' is Lance Boyle, de presentator van Virtual World Broadcasting Television, de megamedia-organisatie die de race organiseert. Lance Boyle is een vuile smeerlap, zo wordt duidelijk bij het aanhoren van zijn uitleg over de race. Hij beweert dat jij getipt wordt als de nieuwe kampioen, maar het spottende toontje waarop dit wordt gezegd, maakt dat je helemaal opgefokt de uitdaging aanneemt, al was het maar om te bewijzen dat je niet de 'loser' bent waarvoor Boyle je feitelijk aanziet.


Megacreep Lance Boyle wants you!

DRIVEBY SHOOTING

Een race winnen doe je niet alleen door het hardste te rijden en het beste te sturen. Alle wagens zijn namelijk voorzien van een boordkanon waarmee je in ieder geval de leider van de punkbendes waartegen je racet, van de weg moet knallen. De vijf auto's van overwonnen tegenstanders veroveren is vrij makkelijk als je maar op tijd begint met schieten. Pas daarna wordt het moeilijk, maar het blijft te doen. Gas geven gebeurt vanzelf door de joystick vooruit te bewegen en van je stuurkunsten wordt bij het inhalen weinig vereist: de wegen zijn lekker breed en het is onmogelijk van de weg te raken.

GRAFFITI OP DE WEG

Het lastigste onderdeel betreft eigenlijk de extra's op de weg. Om bijvoorbeeld meer energie, shields, snelheid en wapens te krijgen moet je over op het wegdek getekende symbolen rijden. Sommige van deze symbolen ontnemen je juist je energie of doen je geheel tegen je zin keihard afremmen. Voor het gemak zijn de positieve bijdragen wit geschilderd en de negatieve bruin. Hoe verder je in de race vordert, hoe moeilijker het wordt om over de witte symbolen te rijden en de bruine te ontwijken.



Onder de looping genomen.

DE STILLE KRACHT

Over de graphics kan ik kort zijn, die zijn uitzonderlijk mooi. Zoals dat tegenwoordig gaat, heb je er wel een snelle PC en een snelle CD-ROM speler voor nodig. Hier geen stilstaande achtergronden, maar virtuele werelden waar je doorheen rijdt. Jammer dat het geluid flink achterblijft. De auto's rijden zelfs volkomen geluidloos. Op de openbare weg kan ik een stille motor zeer waarderen, maar op een virtueel cybercircuit gaat er toch niets boven brullende motoren, gierende banden en knallende boordkanonnen.



De vergelijking met Rebel Assault is hier wel terecht. De graphics doen in kwaliteit niet voor die van LucasArts onder en de gameplay is uiteindelijk net zo beperkt. Het speelt wel heel prettig, daar niet van, maar je krijgt als coureur te weinig mogelijkheden, te weinig bewegingsvrijheid om het echt lange tijd leuk te houden. Alleen kopen als je het je kunt permitteren om meer dan honderd piek te besteden aan een visueel schitterend race-spel dat in een paar weken, of zelfs dagen is uit te spelen.

BEN


Het centrum van Newsan City is goed bereikbaar.

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	6,5

- ▲ Eenvoudige bediening
- ▲ Mooie 3D-graphics
- ▼ Weinig bewegingsvrijheid
- ▼ Niet voor 2 spelers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



75

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: The Software Toolworks
Systeemvereisten: 386 sx-40 • 2 Mb RAM • single speed CD-ROM speler
Aanbevolen: 486 dx • 4 Mb RAM • double speed CD-ROM speler • joystick

THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

Jullie denken vaak dat wij PU redakteuren de leukste baan van Nederland hebben. Tot op zekere hoogte terecht maar vergeet niet dat we ook weleens spelletjes moeten spelen en recenseren die niet te pruimen zijn. De Mac CD-ROM The C.H.A.O.S. Continuum is daar een goed voorbeeld van.



Als een slak door de gang.



Joehoe, waar zitten jullie?

ZWAK PLOT

De ellende begint al bij het zwakke plot. We leven in het jaar 2492 op de Saturnus maan Titan. Recent vestigde een kolonie mensen zich in de New Eden Biosphere. New Eden is in feite een menselijke groentenkas waarbinnen het leven op aarde in zijn totaliteit wordt nagebootst. De wetenschappers van New Eden ontwikkelden de Cybernetic Holostic Autonomous Orbiting Server oftewel de C.H.A.O.S. computer die in een baan om de maan Titan draait. Dit zwevende digitale brein bestuurt de maanbewoners via de biogenetische implantaties die door de overheid onder hun hersenpannen zijn ingebracht.

NOOIT MEER LEREN

Prima idee nietwaar? Proefwerken zijn verleden tijd en je hoeft nooit meer zo'n duf rijtje Titaanse/Nederlandse woorden van de leraar in je kop te stampen. De grijze massa boven de planeet beamt immers alle informatie die je maar zou willen hebben via de implantatie je kop in. Natuurlijk is dit ruimtelijke neurocenter waanzinnig knap geprogrammeerd en kan daarom vanzelf groeien.

IS DAT ALLES?

Waarschijnlijk ruik je al lont, nietwaar? Je weet al precies wat er gaat gebeuren. Juist, één van de programmeurs had z'n dagje niet en vergat tijdens het programmeren waarschijnlijk ergens een komma of punt te plaatsen. C.H.A.O.S. wordt plotseling eigenwijs, muteert als een bezetene en smeedt zijn eigen snode plannetje. De op hol geslagen intelligentie snijdt alle communicatie tussen de maanbewoners en de rest van space af en stuurt alle Titaners naar dromenland. Einde liedje? Nee. de wetenschappers waren zo slim om bij zich zelf geen implantatie te plaatsen en zij ontsnappen via een tijdsdimensie (lekker vaag) naar een continuum (moet nog worden uitgevonden) waar de C.H.A.O.S. computer hen vasthoudt. Nu je dit weet en begrijpt, mag jij aan de slag. Als spaceheld bestuur je via een computer op afstand een gewapende Time Probe die de gecontinuumeerde (nee, staat niet in de van Dale) wetenschappers moet redden.



Het spel begint bij het landen met de Probe op New Eden en daar zou je eigenlijk moeten eindigen. Via het toetsenbord navigeer je het apparaat door de gangen en liften van New Eden op zoek naar de wetenschappers, verstuur je een noodsignaal, navigeer je nog een beetje , schiet je een bewaker neer, navigeer je nog een keer en dan confronteer je de slechte, stoute computer. That's all folks! Naast het relatief kleine scherm dat het zicht op de New Eden wereld geeft, communiceren de wetenschappers met jou via een informatievenster. Ze geven voortdurend een overdaad aan informatie over hun locatie etc., zodat er niet veel van het avontuur voor je overblijft. Veel van de kamers en gangen zijn niet toegankelijk. Probeer je het wel, dan hoor je regelmatig de melding 'motion restricted'. Maar het ergste is dat een ijsgletsjer sneller lijkt dan dit spel. Het is zelfs op een snelle bak als een Quadra niet vooruit te branden. Het duurt allemaal zooooo lang en dat neemt al het spelplezier weg. Is er nog sprake van een lichtpuntje dan zijn het de aardige uitziende graphics. Maar dan alleen als ze niet bewegen.

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,5

- Niet vooruit te branden
- Slap plot
- Te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT UITGEPROBEERD

AKTIE

5⁸

MAC CD-ROM

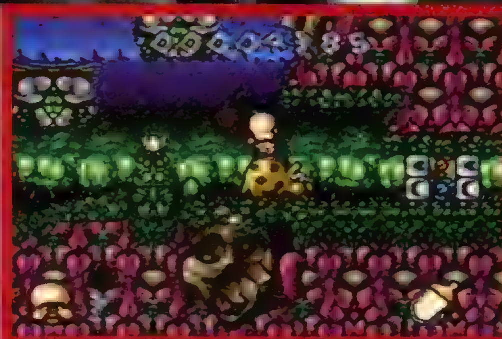
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Creative Multimedia
Systeem vereisten: 256 kleuren MAC • CD-ROM • 2.5 MB vrije RAM • systeem 6.07 of hoger • Is bovendien voor Windows verkrijgbaar.

CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

Yes! Chuck Rock is dan toch eindelijk vader geworden! Nadat hij Gary Gritter versloeg en daarmee zijn lieftallige en uiterst geciviliseerde Neandervrouw uit handen van deze puistekop redde, konden beiden hun geluk niet op. Dit resulteerde in een 30 pond zware zoon Chuck JR., alias Son of Chuck, alias Chuckson. Chuck Rock had sowieso niet stil gezeten en ontwikkelde een produktielijn voor de eerste in massa te produceren Stone Age Cabrio sportwagens. De auto's werden een succes en het geld stroomde werkelijk binnen. 'Zo wil ik mijn leven wel slijten', dacht Chuck. En zijn wens zou ook uitgekomen zijn als ene Brick Jagger zijn pad niet had gekruist.

VADERS KINDJE

'Mama, waar is papa?' 'Die is door Brick Jagger van de Datstone autofabriek ontvoerd scheetje, omdat hij jaloers was op het succes van jouw papa en iedereen is bang voor hem en daarom doet niemand iets...snik.' 'Krijg nou de brontosaurusziekte, ik, Chuckson, zal die vieze vuile ongewassen Neandereikel eens kennis laten maken met mijn knuppeltje. Niemand ontvoert ongestraft mijn papa. Niemand! Ik ga even buiten spelen mama.' 'Ga je niet te ver, zoonlief?' En zo trekt Chuck JR. erop uit om zijn vader, waar hij zo trots op is, te bevrijden. The Son of Chuck zal



Sommige dieren zijn je vriend.



Mij maak je niet bang!

VRIEND OF VIJAND

Wip, wip roepend (zo bespraakt is JR. nog niet) baant Junior zich een weg naar het Noorden. Via de Stone Age Suburbs, de Butterfly Grove, de Wacky Waterfalls en The Spooky Cave komt Junior al een eind in de goede richting. Hij baant zich een weg door alles wat beweegt met zijn houten knuppel genadeloos neer te maaien. Een uiterst doeltreffende methode. Maar hij moet wel oppassen! Sommige dieren zijn er om hem te helpen. Go Chucky Go!



Take that, monkey!

door niemand meer te stoppen zijn...

HET DATSTONEDAL

Chuck Junior moet op de zoektocht naar zijn vader bij het Datstonedal zien te komen. Hier staan de Datstone autofabrieken en in één van die fabrieken moet Chuck Senior zijn opgesloten. Maar het dal ligt een aantal oerwouden en vulkanen naar het Noorden dus Chuck Junior zal nog heel wat obstakels moeten overwinnen om ook maar in de buurt te komen van Senior.

RAPPORT

GRAPHICS	8,7
GELUID	8,8

▲ Lekker melig

▲ Junior is cool

▲ Mooie graphics en geluid

▼ Wachten op deel II

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP



8[8]



The Son of Chuck in deze Mega-CD versie is subliem. De graphics zijn zeer mooi, het geluid is van ongekende kwaliteit en het verhaal en de spelopzet melig origineel. Bij elke dreun die Junior uitdeelt, vliegen de bloedspetters in het rond. Het is dan wel een klein opdondertje maar hij is zo sterk als een beer. Net zoals bij Chuck Rock I zijn de Bosses ook weer erg sterk en daarnaast kunnen er tussen de levels door ook nog spelletjes gespeeld worden. Wat dacht je van een roeiwedstrijd tegen een schildpad? Oh ja, vergeet je luiers niet op tijd te verschonen...

THOMAS

MEGA-CD

Prijs: ƒ139,00 • Fabrikant: Core Design Ltd.

NHL HOCKEY '94

Na basketbal, American Football en honkbal is de beurt nu aan ijshockey. Eén van de meest geliefde sporten in de Verenigde Staten. De stijgende populariteit van deze sport laat zich in belangrijke mate aflezen aan de hand van de astronomische verkoop van de merchandise. In Amerika is het ijshockey-shirt opgenomen in de standaard garderobe van de koele gasten.


Hard tegen hard in het introductiefilmpje.



Face-off.



Nare overtreding.



Tijd voor een hamburger en een Coke.

KLEDERDRACHT

Ook bij de PU-redaktie worden de shirts van de verschillende teams steeds populairder. Met oprechte trots kan ik zeggen dat ik de pionier ben geweest van deze nieuwe redaktionele klederdracht. Sinds januari ben ik in het bezit van een officieel Pittsburgh Penguins shirt dat ik met veel plezier draag tijdens sportieve activiteiten op de bank. Michael kon natuurlijk niet achterblijven en gaat sinds kort gehuld in het shirt van het nieuwste, en qua merchandise meest populaire, team: The Wild Ducks. Het kon niet uitblijven dat Adam zeer kort daarna zou volgen. Helaas had deze knaap niet helemaal begrepen wat wij met hockey-shirt bedoelde en verscheen hij onlangs in de oranje polo die normaliter door ons nationale vrouwen hockey team gedragen wordt. Een heel ander spelletje dus.

REALISTISCH

Op het ijs in de verschillende stadions die in NHL '94 de revu passeren, gaat het er veel harder aan toe. Net als NBA Jam is het gebaseerd op de realiteit. Alle, in het spel voorkomende, hockeyers waren begin van dit jaar in levenden lijve op het ijs te zien tijdens de NHL kampioenschappen. Het is een tijdrovende bezigheid om de basisprincipes van NHL'94 onder de knie te krijgen. Ondanks dat er ruig gespeeld wordt, zijn de regels streng. Het is dan ook een spel dat naarmate je het vaker speelt steeds interessanter wordt. Het is een kunst om zowel de puck te beheersen en in je bezit te houden en tegelijk uit te kijken naar vrijstaande teamgenoten. Op het moment dat de puck een bedreiging vormt voor je goal, krijg je de controle over de doelman. Ook het succesvol besturen van deze snuiter vergt grote inspanning en training. Het grootste genot haal je bij dit spel uit het maken van een One Liner; een puck die voorgezet door een teamgenoot via jouw stick met een rotgang het goal van je tegenstander in vliegt. Een handeling die symbolisch is voor dit spel: een schot in de roos!



Ik heb eerlijk gezegd tot op heden geen enkel CD-spel gespeeld dat de grote verhalen, die over de digitale console de ronde doen, waarmaakte. Vooral het gebrek aan interactiviteit stuitte mij tegen de borst. Maar NHL Hockey '94 brengt daar verandering in. Het is een dynamisch en snel spel dat de aktie en de spanning van een goede ijshockey match perfect weergeeft. Wel is het moeilijk om je aan alle regels te houden maar goed dat doen de echte vakmannen ook niet. Het is een pittig spel dat pas goed tot z'n recht komt wanneer je het echt in je vingers hebt, maar vervolgens zul je er een tijd heel veel plezier aan beleven. Eindelijk een spel dat de CD waardig is.

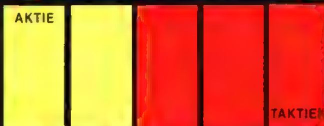
KEES

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

- ▲ Realistisch
- ▲ Snel
- ▲ Highlights
- ▼ Zware training



AKTIE — TAKTIEK

8,5

MEGA-CD
Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Electronic Arts Sports


Binnenkort
weer vogelvrij?



Hyper Info A New Experience In CD-ROM



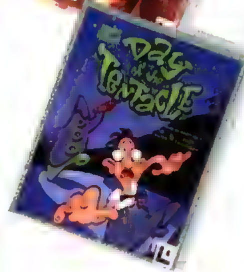


Speciaal ontwikkeld voor CD-ROM met meer dan 300 Mb aan messcherpe space-actie, moet u in Rebel Assault het ultieme duel tussen Goed en Kwaad aangaan. Neem het in meer dan twaalf tot aan de nok met actie gevulde levels op tegen de machten van het Keizerrijk. Nog niet eerder getoonde 3D effecten gecombineerd met adem-benemende schermvullende video-beelden, muziek- en geluidsfragmenten uit de Star Wars films maken dit tot een ongekende ervaring. Verdedig Tatooine tegen de Keizerlijke aanval, daag de sinistere Walkers op de ijs-planeet Hoth uit en strijd in een reeks ruimtegevechten tegen het Keizerrijk. May the Force be with you!



Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Enhanced CD-ROM

Het beste adventure uit 1992 nu uitgebreid voor CD-ROM! Reis naar de uiteinden van de Aarde en neem het als Indy op tegen de Nazi's in een race tegen de klok om de machtige geheimen van de verzonken stad Atlantis te ontrafelen. Met meer dan 8000 regels gesproken tekst en zo'n 200 te doorzoeken lokaties is Indiana Jones and the Fate of Atlantis het grootste en meest complexe verhalend adventure van LucasArts tot op heden.

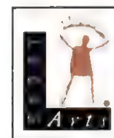


Day of the Tentacle - Enhanced CD-ROM

De gemuteerde paarse tentakel van Dr. Fred is er op uit de wereld te overheersen en de mensheid tot huisdier te degraderen. Jij moet hem stoppen in dit waanzinnige vervolg op het bekroonde Maniac Mansion.
Day of the Tentacle is dé nieuwe standaard op cartoon adventure gebied en bevat het oorspronkelijke Maniac Mansion ook nog eens! Meer dan 1000 waanzinnige geluiden en 4000 regels gesproken tekst.

U.S. GOLD

Of je nu op zoek bent naar de spanning van een arcade actie spel, een uitgebreid adventure of gewoon wat lol, probeer LucasArts. LucasArts: een nieuwe dimensie in CD-ROM software.





HomeSoft *Thuis op uw Computer*

HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax: 023-318488 • Bel voor een geauthoriseerde dealer.

STAR WARS

De afgelopen maanden is het weer druk rond het fenomeen Star Wars. Jullie hebben vast al X-Wing en Rebel Assault gezien op de PC. Ook is er weer sprake van een nieuwe serie films die door George Lucas zou worden gemaakt in de komende paar jaar. Voor diegenen onder jullie die ook eens serieus avonturen willen beleven in de wereld van Luke Skywalker is er altijd nog het **STAR WARS ROLEPLAYING-GAME.**

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID n.v.t.

▲ Makkelijk te leren

▲ Veel achtergrond-materiaal

▼ Alleen in het Engels

▼ Beperkt verkrijgbaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE

8

AKTIE, AKTIE EN NOG EENS AKTIE !

Net als bij de films draait ook bij het rollenspel alles om special effects en aktie. De spelers kunnen rollen op zich nemen van een jonge Jedi-Knight tot een kruisboog-schietende Wookie. Misschien had je altijd al een space-ship willen besturen om zo smokkelwaar langs de Imperial Star-Destroyers te loodsen? Makkelijk is het ook bij dit rollenspel zeker niet.

ROLLEN-SPEL !?

Voor diegenen onder jullie die nog niets van rollenspelen **zonder** computer weten, nog even een samenvatting: Een rollenspel (ook wel RPG) speel je met een groepje mensen die gezamenlijk een avontuur beleven in een 'fantasie-wereld'. Onder leiding van een spelleider (Games Master) kunnen avonturen beleefd worden in allerlei (niet bestaande) werelden. Zo ook dus met het Star Wars RPG. Dit regel-systeem geeft de Games Master een handvest om een avontuur te bedenken dat zich afspeelt in de werelden van de films. Het bedrijf West End Games uit Amerika heeft een hele serie boeken op de markt gebracht met achtergrond materiaal dat je kunt gebruiken om zelf avonturen te bedenken zoals die van Luke Skywalker, Prinses Leia en Han Solo met zijn 'buddie' Chewbacca, de Wookie.

DE 'REBELLION'

Alle spelers nemen de rol op zich van een lid van de zogenaamde 'Rebellion'. Dat zijn de medestanders van Luke en Prinses Leia die vechten tegen 'The Empire' van Darth Vader met zijn 'Death Star'. De Death Star is een super-groot ruimteschip dat met zijn grote kanon hele planeten kan vernietigen. Als je de films hebt gezien, dan weet je wat ik bedoel. Als je ze nog niet gezien hebt, dan wordt het zeker tijd ze eens bij de videotheek te huren, want de films zijn nog mooier dan de computer-spelletjes of het rollenspel.

HOE WORD IK EEN JEDI ?

Net als bij elk RPG moet je ook hier een 'karakter' maken. Een karakter is een soort alter-ego, de rol die je tijdens het spel speelt. Je schrijft een aantal gegevens op een vel papier die jouw 'karakter' omschrijven. Hier horen ook scores bij die aangeven hoe sterk je bent in het spel, hoe technisch, hoe snel en hoeveel je weet. Het Star Wars RPG gebruikt hiervoor een heel makkelijk systeem van dobbelstenen waarbij je een grote vrijheid hebt om jouw karakter zelf vorm te geven.



Het basis-regelboek ziet er goed verzorgd uit en is natuurlijk ook verkrijgbaar bij de rollenspel-specialisten in Nederland ! Het boek is (helaas) alleen in het Engels verkrijgbaar, maar het taalgebruik is niet al te ingewikkeld en de spelregels zijn goed te begrijpen door beginners. Ook voor gevorderde rollenspelers is het Star Wars RPG interessant, omdat het spel-systeem de spelers dwingt een hoog tempo in het avontuur te houden; iets dat ik van Dungeons & Dragons niet kan zeggen !

EDWARD

ROLLENSPEL

Prijs: ongeveer ƒ 65,- • Fabrikant: West End Games

PLAY BY MAIL

QUEST

Spelers van Streetfighter II en Mortal Kombat zouden het al moeten weten; spelers van Empire en Warlords II op de PC weten het zeker en 'PBM-ers' doen het erom... een spel is véél leuker als je andere mensen als tegenstander hebt ! Quest is een zogenaamd 'Play-By-Mail' spel; een spel dat je speelt over de post.

BEN JE BENIEUWD HOE DAT GAAT?

VOOR DE ROLLEN-SPEL-LIEF-HEBBER

Sommige spellen zijn leuker als er héél veel mensen aan mee doen. Dat maakt het spel verrassender, misschien zelfs moeilijker, maar zeker uitdagender. Eén van dit soort spellen is Quest. Voor spelers die houden van de Role-PlayingGames (RPG's) op de (S)NES, Megadrive of PC zal Quest een leuke uitdaging zijn om het nu eens tegen mensen op te nemen in plaats van tegen de computer. Net als op de computer moet je een groep avonturiers samenstellen. Deze groep kan bestaan uit elfen, dwergen, mensen en 'half-bloods' die elk weer een strijder, tovenaar, priester of dief kunnen zijn. Het verschil met een computerspel is dat er bij Quest tientallen groepen avonturiers door dezelfde wereld lopen, tegelijkertijd !

DE WERELD KHARNE

De groep avonturiers loopt door de fantasiewereld Kharne, waar magie en monsters verblijven en waar je allerlei stadjes en dungeons kunt bezoeken. Vaak zul je vele monsters moeten verslaan om verder te komen. In de stadjes en dorpjes kun je opdrachten en queestes krijgen die je naar alle uithoeken van Kharne kunnen brengen. Je vindt in de loop van het spel ook allerlei magische wapens en toverspreuken die je weer kunt kopen en verkopen in de steden. Een wereld vol met 'interaktie' dus.

PLAY BY MAIL

In tegenstelling tot bij computerspelletjes gaat een 'Play-By-Mail' spel wel een beetje traag. Je hebt alle tijd om, iedere keer, je kaartje met jouw beurt in te leveren. Hierop schrijf je je 'zetten', net als bij schaken. Je schrijft eerst op hoe jouw 6 'karakters' gaan heten en of het een tovenaar, priester, enz... is. Beurten zijn iedere week, drie keer per maand of om de week, afhankelijk van hoeveel tijd en geld je aan het spel wilt besteden. Iedere beurt kost 6 gulden (voor niets gaat de zon op), maar als je de PBM-express opbelt (078-316453) en zegt dat je dit gelezen hebt in Power Unlimited, dan kosten de eerste drie beurten niets en krijg je de (Engelstalige) handleiding gratis !

NOG MEER QUEESTES?

Het spel Quest is een 'on-eindig' spel. Er gebeuren allerlei dingen in de wereld Kharne en je kunt op ieder moment met een nieuwe groep spelers beginnen (of zelfs stoppen). Dit soort spellen zijn er in vele variaties en er is ook een groot aantal mensen in Nederland en daarbuiten dat vaak dit soort spellen speelt. Naast Quest heb je ook spellen als 'Supernova II', een spel waarbij je planeten moet veroveren, 'Legends', een soort uitgebreidere versie van Quest en 'Adventurer Kings', mijn favoriet, waarbij je (weer) landjes moet veroveren. Al dit soort spellen worden per post, per computer en ook per fax gespeeld.



RAPPORT

GRAPHICS	6,0
GELUID	n.v.t.

- ▲ Interaktie met andere mensen
- ▲ Oneindig veel gebeurtenissen
- ▼ Alleen in het Engels
- ▼ PBM is nooit 'snel'

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN HALF JAAR NADAT JE BEGNT

AKTIE — TAKTIEK

6⁸

Als je nog nooit een 'Play-By-Mail' hebt gespeeld, maar je houdt wel van een stevig, taktisch spel, dan is Quest een leuke binnenkomer. Hou er wel rekening mee dat, vanaf de vierde beurt, meedoen geld kost en dat je iedere keer een beurt moet inleveren om door te kunnen gaan. De resultaten die je iedere keer terug krijgt in de vorm van zeer goed afgewerkte kaarten en een gratis nieuwsbrief, zullen je echter al snel meeslepen in de groots-heid van de wereld Kharne. Zelf speel ik al jaren PBM's over de post en (computer)modem en met heel veel verschillende systemen. Saai vind ik ze nooit worden, maar ze kosten wel wat tijd. Lijkt het je wel wat, dan raad ik je aan om Quest eens een keertje te proberen.

EDWARD

PLAY-BY-MAIL

Prijs: 6 gulden per beurt • Fabrikant: KJC Games

POWER QUEST 漫画

PAPPA IS THUIS

EN WE HEBBEN JE VRIENDJES MEEGENOMEN

BIF

STELLETJE SADISTEN IK PIK DIT NIET LANGER. IK BEN **DE HELD** VAN DIT BLAD.

JULLIE ZIJN EEN BELEDIGING VOOR DE LEZERS.

OH JE WILT HET OVER DE LEZERS HEBBEN.

NOU DIT ZIJN DE LEZERS DIE AAN JULLIE KANT STAAN.

DUIDELIJKE ZAAK LIJKT ME.

EN DIT ZIJN DE LEZERS DIE MEER IN ONZE THEORIE GELOVEN.

IK HAAT SPUNKY EN SPICE ZE MOETEN DOOD!

GULP

SPUNKY EN SPICE ZIJN TWEE ENORME SOFTIES DIE OP EEN BLOEDERIGE WIJZE MOETEN WORDEN DOODGEMARTELD.

CLACK

EN DAARNA AAN STUKKEN GESNEDEN EN DAN..

NEE LUISTER NAAR DEZE:

HIJ IS WEL O.K.

SPUNKY EN SPICE MOETEN OP DE BRANDSTAPEL. P.S. POWERKID MAG BLIJVEN.

HOOR JE DAT ?
JIJ BENT O.K. SMURFIE.

TEKEN DIT CONTRACT EN WE LATEN JE LEVEN , ALS ONZE SLAAF. HAHA.

IK?......DIT?...... OVER MIJN LIJK.

BLAM!

BLAM!

LIJK?
ZOIETS ALS DIT.

BEN JE AL VAN GEDACHTEN VERANDERD, SMURFIE?

IK ZWICHT NIET VOOR TIRANIE!

CHOP

JIJ

ARGH

JE

CHOP

ZIN

CHOP

OH SHIT!

TOCH WEL DORST VAN DIE CHOP CHOP!

HE SMURFIE HAAL EENS WAT BIER!

EEUWIG

Het grote tipnieuws van deze maand: er is inderdaad een manier om de bloedversie van Mortal Kombat op de SNES te spelen. Het is niet makkelijk maar het resultaat is de moeite waard. Het is namelijk niet zo dat de Nintendo-zweetdruppeltjes een rood kleurtje krijgen, maar beter nog, met de verderop beschreven methode krijg je de echte bloed- en 'gore' versie! Verder nog wat tipnieuws dat eigenlijk geen tipnieuws is. Er circuleert namelijk een bestand met de naam BNBSND.ARJ op diverse bulletinboards waarmee je de geluiden van Doom kunt veranderen in Beavis & Butthead-geluiden. Laat het ons weten als je nog meer Doom varianten kent (dan heeft Ben een goed excuus om weer over Doom te schrijven).

Niet vergeten: de inzender van de Tip van de Maand krijgt nog steeds een spel naar keuze. Ook niet vergeten: de volgende telefoonnummers:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Sega Megaphone
(f1,- p/m)
06-34033034

Vooral niet vergeten, het adres waar je al je tips, truuks en cheats naar toe kunt sturen:

Power Unlimited
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

Wereldkampioen!

SNES
SUPER SOCCER

Van René uit Westervoort deze codes en tips:
Halve finale Nederland - Argentinië: Rechts, rechts, beneden, rechtsbeneden, boven, rechtsbeneden, beneden, boven
Finale Holland - Duitsland: Boven, links, rechts, linksboven, rechts, rechtsbeneden, rechtsboven, beneden
Super finale Holland - Nintendo team: Rechtsboven, linksbeneden, rechts, beneden, rechtsbeneden, links, linksbeneden, linksboven.

GAMEBOY
WORLDCUP

Holland
2e wedstrijd - 22441
3e wedstrijd - 03341
4e wedstrijd - 53041
5e wedstrijd - 36341
6e wedstrijd - 17241
7e wedstrijd - 42941
8e wedstrijd - 56141
9e wedstrijd - 51341
10e wedstrijd - 97131
halve finale - 08631
finale - 01641

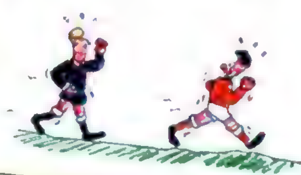
Dank, gebroeders Jens en Martijn uit Zoeterwoude.

MEGADRIVE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Soestenees Jelle en Niels uit Egmond aan Zee kennen ook een paar finale codes.

Holland - Zweden 0ZXWY7NS
Mexico - Holland Z5SB7610
Portugal - Holland 3D9XD828
USA - Holland 2S+CR9JH

Jelle voegde er nog dit 'rare ding' aan toe. Zet bij het selecteren van de wedstrijd de Fouls op FULL. Wanneer je een grove overtreding begaat en je ziet dat de scheidsrechter naar je toe komt om je een kaart te geven, dan moet je hard weg rennen. De scheidsrechter komt dan achter je aanrennen.



Bredanauriër Rolf (die trouwens met de code MESIENTOTANFELIZ ongelimiteerde levens heeft in GODS) is voor Quatar. Met de code NSXXF6P1PP1RT speelde hij de finale tussen Quatar en Italië. Yeah, right…

LEVEN









Tip van de Maand

De tip van deze maand is vooral de gekte van de maand. Eens in de vier jaar is het de bedoeling dat je het interactieve voetbalspel in de console uit de televisie plugt en naar het WK-voetbal gaat kijken.
We verzamelden deze keer het één en ander aan voetbaltips om Oranje naar de digitale overwinning te voeren zodat jullie alvast mentaal voorbereid zijn op de euforie van het komende Nederlandse wereldkampioenschap. De FIFA Soccertip op de MegaDrive van Jeroen uit Noorden viel het meeste bij ons in de smaak. Het maandelijkse spel naar keuze is voor jou.

Holland in de kwart finale: C9*BY060K
Holland in de halve finale: C9*BY3POWG
Holland in de finale: C9*BY4600V

Mededeling

Ook al is Zelda een oeroud spel
heeft zelfs iedere boer het spel
Het is een spel met veel lange gangen
en het is zeker niet voor de bangen
Ook al zijn jullie misschien niet in Zelda geïnteresseerd
heb ik toch dit handboek voor jullie geavanceerd
31 dagen heb ik gezwoegd om Ganon te verslaan
alleen maar om in jullie blad te staan
Onderweg probeerde ik alle vijanden te verslaan
en tegelijkertijd alle gegevens op te slaan
Ik hoop dat jullie er van hebben genoten
want ik loop ondertussen op mijn laatste poten

Was getekend,
Mazi uit Gemert



Uit een verzameld meesterwerkje van King uit Apeldoorn plukten we de volgende handigheidjes om Terminator II te verrijken.
In level 2 rijd je op een motor. Na vier deuren zie je aan de linkerkant van de weg een autowrak liggen. Schiet twee keer op deze wagen en er verschijnt het symbool "Game T2". Pak dit symbool en je hebt een waardevolle continue. (Tevens dank, Arnout uit Bergum).
In level 3 moet je razendsnel de bedrading van een Terminator repareren. Houd dan, terwijl je bezig bent, de selectknop ingedrukt. Je zult dan zien dat de snelheid drastisch is verlaagd.
Een extraatje nog van King: de laatste code van Turtles III. 1 HHHHH 2. (Ook dank Bertran uit Lopik)

Level Select
GAME GEAR
JUNGLE BOOK

Volgens Wilco uit Landsmeer moet je bij het Walt Disney-logo de D-pad met de klok mee roteren tot je op een gegeven moment een belletje hoort. Als je het spel nu start, kun je elk level spelen dat je maar wilt.

LevelSkip
SEGA CD
BATMAN RETURNS

Ronald uit Delft zocht een levelcheat voor de CD BatMan. Mark uit R. stuurde er één. Bij het optiescherm kies je Game type. Ga op Driving staan en druk op Links en B. Ga naar Difficulty en doe hetzelfde (links en B). Herhaal dit tot aan de zevende optie en werk jezelf weer, de cheat bij elke optie toepassend, naar boven. Als het goed gegaan is hoor je een bel. Druk zodra het spel begint op Start en C om levels over te slaan.

EEUWIG

Bonusgames

GAMEBOY
TINY TOONS 2 MONTANA'S MOVIE MADNESS

Rechtstreeks uit Garnwerd stuurde Joris de tip om het spijs van de laatste GameGabberToon op te kunnen roepen. Om alle bonusgames te kunnen spelen, moet je bij het titelscherm B en Omlaag ingedrukt houden en op Start drukken. Je kan nu Soccer, Basketball en Tug of War spelen.





TopCodes

SNES
TOPGEAR 2

Om de bolide het vetste af te stellen, raadt Wim uit Den Haag de volgende code aan: 1JVD G8W4 #QC3 %V9PN B¢IVV (je begint in Egypte)

Tim uit Kaatsheuvel gebruikt deze code om z'n auto het beste te preparen en begint in Amerika: 7FWB MHTV L¢¢B 12¢VT GCB22
Michael uit Haarlem belandt met deze code rechtstreeks in de zestiende race: 6FVC F16L WT6% Y1ITR FB%77

Cheats

PC
PINBALL FANTASIES

Cheaten met een flipperkast? Ach ja, waarom ook niet. Met de groeten van Bart uit Veghel en Marcel uit Eindhoven (Marcel, doe trouwens eens wat aan je handschrift want we snappen steeds minder van je brieven.)
Tik tijdens het spel de volgende woorden in:
Johan, Daniel of Gabriel: je krijgt hun naam + wat ze met dit spel te maken hebben
Tech: technische details van het spel



Robban: bedankje aan deze persoon
Stein: bedankje aan Stein
cheat: de boodschap dat er verschillende codes zijn
extra balls (met spatie): 7 ballen
earthquake: de kast kan niet meer op tilt
snail: gedichtje
fair play (met spatie): alle extra instellingen afzetten
TSP: tekst
digital illusions: de bal kan niet meer weg, gat onderaan de kast is gesloten (Deze laatste tip werkte bij ons niet, maar voor de volledigheid vermelden we hem toch maar wel).

Codes

PC
HUMANS

In nummer 3 stonden al de eerste 26 levelcodes, Humans Roel en Erik uit Den Dungen stuurden ons de overige codes.

27) Niceneasy
28) Green Card
29) Cookie
30) Malcy Malc
31) Raving Burk
32) You got it
33) Sgnimmel
34) Ministry
35) Mad Freddy
36) Bizarre
37) Free Scotland
38) Apple Juice
39) Payday
40) Banana Moon
41) Bonus
42) Bouncing
43) No Money
44) A S F
45) Vision
46) Sisters
47) Fast Fashion
48) Cargo
49) Rab C Nesbitt
50) Rangers
51) Rainbow
52) Doody
53) Mighty Baz
54) Tired
55) Consolidated
56) Stay Happy
57) America
58) Another Day
59) Isolation
60) Promised Land
61) Daemonslate
62) Big Rab
63) Miami Vice
64) Margaret
65) A34732473
66) Help Me
67) The Exiles
68) Eightlands
69) Wine and Dine
70) Nin
71) Technophobe
72) Getting There
73) Time Is
74) Running Out
75) Lords of Chaos
76) Now Its Done
77) Im Out Of Here
78) Here To A
79) Better Life
80) Bye Bye Bye



Levelcodes

PC
GOBLINS 3

Derk uit Ommen danken wij voor de levelcodes van Goblins 3:

1) VQVQFDE
2) LQPCUJV
3) KKKPURE
4) ICIGCAA
5) HNWVGKB
6) NGOGKSP
7) ECPQPCC
8) FTQKVLE
9) NNGWTTO
10) FTWKFEN
11) DCPLQMH
12) LGWFGUS
13) HQWFTFW
14) EWDGPNL
15) TQNGFVC
16) DWNDGBW
17) TCNGTOV
18) JCJCJHM
19) TCVQRPM
20) ICVGCGT
21) IQDNKQO

KOM VERDER · WORD

LEVEN



PC STREETFIGHTER 2

Jorrit uit Koog aan de Zaan vraagt zich af hoe hij tegen de eindbazen van de PC-versie van SF2 kan vechten. Wie helpt hem uit de nood? Jorrit had overigens niet alleen een vraag, maar ook een paar fraaie tips voor dit wereldberoemde vechtspel. Wat dacht je van Super SF2 voor de PC? Start dan SF2 met super.bat en voila, SF2 is Super SF2 geworden. PU-afgezanten Henko en Fransis uit Damwoude melden ons trouwens dat zij een turbo-versie van SF2 krijgen door het spel te starten met sf190 fssf.cfg. Bij Super SF2 horen natuurlijk Supermoves, waarvoor wij Henko, Fransis en natuurlijk Jorrit zeer dankbaar zijn. (V = naar voren, A = naar achteren, H = omhoog, L = omlaag, LP = Lichte Punch, MP = Medium Punch, HP = Harde Punch, LK = Lichte Kick, MK = Medium Kick, HK = Harde Kick, als er Punch of Kick zonder verdere toevoeging staat, betekent het dat elke soort Punch of Kick een ander effect geeft):

Ryu
Vuurbal: L,V,Punch (LP = langzaam, MP = op en neer, HP = snel)
Hurricane Kick: L,A,Kick (LK = kort, MK = normaal, HK = ver)
Ryu komt als vuurbal op tegenstander af, gevolgd door Super Uppercut: L,V,L,MP
Super Uppercut: L,V,L,HP

Ken
Hetzelfde als Ryu, behalve dan dat je nu bij driemaal een medium kick een Super Kick krijgt.

Honda
Vliegende kopstoot: A,V,Punch of Kick
Geest van Honda komt met 100-hands op tegenstander af: A,V,HK
Naamloze move: A,V,MK

Blanka
Elektrische werp-ster: driemaal Punch
Bal: A,V, Punch of Kick
Bal + Klauwen: HP van dichtbij
Super Punch: L,V,L,Punch
Probeer ook eens A,V,LK

Guile
Super Kick: driemaal Medium Kick
Sonic Boom: A,V, Punch
Guile komt Sonic Boomend op tegenstander af: A,V,LK
Double Kick: A,V,MK
Sonic Kick: L,H,LK
Lightning Kick: 4 maal LK

Chun-Li
Ninja-ster: A,V,Harde Punch
Helicopter Kick: L,H,Lick
Geest van Chun Li komt Lightning Kickend op tegenstander af: A,V,MP
Probeer ook eens A,V, in combinatie met de verschillende soorten Punches en Kicks.

Zangief
Spin-Punch op tegenstander af: A,V, LP
Double Kick: HK van dichtbij
Super Kick: A,V,MK
Duikvlucht + Punch: A,V,MP
Super Punch: A,V,HP

Dhalsim
Vlam: A,V,LP of MP
Vuur: L,V,Punch


Game Genie
MEGA DRIVE
ALIEN 3

Huisvlijt van Johan uit Barneveld
1. Altijd genoeg energie
FA7-68C-4C1
2. Starten met vier levens
04B-27C-C66
3. Starten met zes levens
06B-27C-C66
4. Starten met tien levens
0AB-27C-C66
5. 50 schoten per magazijn
32A-3CA-19A
6. 75 schoten per magazijn
46A-3CA-19A
7. 100 schoten per magazijn
64A-3CA-19A



Level Race
SEGA CD
JAGUAR XJ 220

Yves uit B en Mark uit Ridderkerk winnen met het grootste gemak de eerste twaalf races met de duurste auto ter wereld want ze bezitten de volgende code. Ga naar name entry op het optiescherm en voer de naam MAR in. Ga terug naar het menu en kies voor 'World Tour'. Wacht tot het stoplicht op groen staat en druk tegelijkertijd op A, B en C.

Sesam, open u
MEGA-DRIVE
KRUSTY'S FUN HOUSE

Lissenees Jasper drukte bij het wachtwoordsysteem de naam van de ontwerper Williams omgekeerd in: SMAILLIW. Alle deuren in het spel kunnen nu open.

GAMEBOY

In Laren ontdekte Nils dat je level 1 kunt skippen bij onze blauwe gabbers door in de eerste (of derde) boomstam te gaan, alle goodies te pakken en er weer uit te gaan. Ga de boomstam weer in en druk heel snel op de D-pad en op B en A (nog boven de springveer). Wanneer dit lukt, worden alle punten bij elkaar opgeteld en begin je in level 2.

SKIPPER

EEUWIG

BLOED

SNES
MORTAL KOMBAT

Het bloeddorstige deel van gamend Nederland en Vlaanderen (onder andere Ronald, the machtige Scorpion, Adriaan, Remco, Adrie, Mortal Kris, Sjors, Jurgen, Bob, Twan, Erik, Willem, Michael, Noël, Fred, Wai Lam, Eelco, Johan, Berry, Antoon en Ben) heeft deze maand onze postbus overspoeld met dan uiteindelijk toch de ultieme cheat om bloed te laten vloeien in de Super Nintendo versie van Mortal Kombat. Al wat je er voor nodig hebt, is een stuiver. Lees verder.
De truuk werkt alleen direct op de serie L Labs cartridges, serie nummer 001. Deze eerste lading cassettes zijn ietsje zwaarder dan de gebruikelijke. Maar door een muntstuk bovenop het spel te plakken, menen Mortal Barbaren dat de truuk ook zal werken. Het extra gewicht zal de SNES bedonderen. De joypad moet als volgt afgesteld staan:
Trappen: X
Harde klap: Y
Slappe trap: A
Slappe klap: B
Speel de eerste wedstrijd op Medium en haal een flawless victory. Verlies dan de tweede ronde, waarbij je de tegenstander slechts één keer slaat met Y, een harde klap (deze mag niet geblokt worden). Voordat de derde ronde start moet je de tweede joypad grijpen en dit drukken: L, Select, Start, X, diagonaal omhoog, A en B. Er gebeurt nog niks. Win de derde ronde met de eerste joypad en gebruik de fatality. Terwijl de move bezig is, moet je snel op Boven, Boven, X, Y, B, X, Y en A. Nu hoor je Raiden schreeuwen en is de Killer Kombat mode in werking!
Niet alleen spattend bloed, maar ook wredere deathmoves worden beschikbaar. Johnny Cage trapt zo hard dat het hart van de verliezer er aan de andere kant uitvliegt, Sonya spuugt haar tegenstander in tweeën, Raiden mikt een vuurbal door de borst van de opponent en Kano trekt z'n slachtoffer uit elkaar. "Oh Joy!"







MEGADRIVE
MORTAL KOMBAT

Een nieuwe geheime speler is ontdekt in de Sega Kombat versie: een soort Reptile-achtige Sonya. Jeroen uit Eindhoven en Ronnie uit Etten-Leur stuitten op de volgende wijze op de dame. Met de DULLARD code actief - cheat enabled - moet je in cheat option flag 2 en 3 aanzetten. Begin in het level Palace Gates. Zorg dat je geen continue gebruikt en dan kom je bij endurance 2 in de Pit. Als de tweede speler Sonya is, moet je twee keer flawless halen en met een deathmove eindigen. Nu kom je onderin de Pit te vechten. Het eerste gevecht vindt plaats tegen de echte Reptile, het tweede tegen een gloeiend groene Sonya. De dame slaat je met een legtoss neer, kan een speer goolen, bevriest haar vijanden met een energy wave en voert een shadowpunch mee in haar arsenaal.

GAMEBOY
MORTAL KOMBAT

Speel het spel uit. Er verschijnt 'The End'. Duw en hou deze combinatie ingedrukt: Boven, Links, Select en A. Plaats nu je initialen zoals normaal en duw op A. Nu kun je met Goro spelen. Dank Davy uit B.

ARCADE
MORTAL KOMBAT II

Even de laatste nieuwtjes.

● Onze plaatselijke pro VJ en zijn maat John weten hoe Kintaro te verslaan. Dennis uit Nieuwegein en Richard uit Den Haag wisten het ook.
Neem Shang Tsung. Wanneer je bij Kintaro belandt, moet je eerst wachten. Als het goed is komt hij naar je toelopen. Spring naar achteren en gooi meteen drie vuurballen op hem af (Achter, Achter, Voor, Voor, harde klap): drie voltreffers. Spring meteen als de vuurballen weg zijn naar hem toe en geef hem een flying kick (hij zal niet blocken). Zodra je op de grond bent, gooi je onmiddellijk weer 3 vuurballen en geef je weer een flying kick. Verander nu in Kitana (3x blocken). Doe dit voordat Kintaro is opgestaan en begin hem met de lage klap af te rammelen. Na 8 slagen is hij dood en is hij flawless gepit. Doe dit ook in Round 2. Als Kintaro een vuurbal afvuurt, moet je meteen 3 vuurballen afvuren. 3-1 weetjewel.

● Om Babalities en Friendships uit te voeren mogen geen slagen worden uitgedeeld in de winnende ronde.

● Een of andere creepozoid die zich 'Justice of Simplistik Deezine' noemt, stuurde ons een MKII gids. Wat leerde hij ons wat we niet wisten?

▲ Druk bij de Portal Stage Beneden + Start wanneer het 'Toasty' kereltje verschijnt rechtsonderaan het scherm (meestal na een uppercut). Je kunt nu tegen Smoke spelen.
▲ Na 250 gevechten kun je Pong! spelen ('a challenge from your past'). De eerste die zeven wedstrijden wint, heeft gewonnen.
▲ DeadPoolFatality: In de deadpoolzone moet je de lage trap en lage klap ingedrukt blijven houden en naar je tegenstander toe lopen. Buk en druk op Hoge Klap. Door de vette uppercut suist de opponent door de lucht en belandt in het zuur. Het schoongevreten skelet zal wegdobberen.
▲ Er is een Mortal Kombat II CD en comic

● En nog eentje van Roy 'Smoke'. Je kunt in Kano veranderen door zijn oude fatality te doen als je Shang Tsung bent.

LEVEN

DIPSHIT

PC
MORTAL KOMBAT

In nummer 4 hadden we het over de DIP-code voor Mortal Kombat, we hadden alleen geen idee wat de diverse DIP-switches betekenen. Belgische Nik uit Hulshout licht een tipje van de sluier op.



Switch
0 - On
1 - Off
2 - Off
3 - On
4 - Off
5 - On
6 - On
7 - Off
8 - Off

Hiermee kom je in de Free Play-mode: unlimited continues. Dit lukt volgens Nik ook door alle Switches 'On' te zetten.

Switch
0 - Off
1 - Off
2 - On
3 - On
4 - Off
5 - Off
6 - On
7 - Off
8 - Off

Hiermee kom je in de non-blood mode terecht (Geen idee wie dat wil, maar goed, er zal wel ergens een liefhebber voor zijn.)

Warps

PC
JURASSIC PARK

Bij het eerste level krijg je een toegangscode waarvan je de laatste drie getallen kunt invullen bij de volgende codes om naar elk gewenst level te warpen. De drie getallen moet je dus zelf vinden door het eerste level uit te spelen, want deze eerste toegangscode kan per spel verschillen. Met dank aan Roel en Erik uit Den Dungen.

B14A5***
3B5FB***
0377D***
607AF***
EB8FD***
8B8FF***

PC
LEMMINGS 2

In Lemmings 2 zit een cheat-code ingebouwd die je zelf met een ASCII-tekst editor (bijv. Norton Commander of DOS-edit) kunt activeren. Open daartoe het bestand L2.INI en voeg een extra regel toe aan het einde van het bestand. De regel moet zijn: Cheat = 0. Bewaar dit bestand en start vervolgens gewoon het spel. Ga naar Preferences. Je zult zien dat er een Cheat Mode-optie is toegevoegd. Hiermee krijg je toegang tot alle 120 levels, of je ze nu wel of niet eerlijk hebt verdiend.

Algemene Cheaters

Vorige keer noemden we Axis the Gamecheater, een programma dat je automatisch toegang geeft tot cheats voor zo'n vijftig verschillende PC-games. Voor gevorderde PC-gamers en -cheaters is er UGCS, de Ultimate Game Cheat System. Dit programma helpt je namelijk bij het hex-editen. Het begeleidt je bij het nauwkeurige werkje van het veranderen van data van saved-game bestanden, zoekt naar informatie over spelstatistieken en doet voorstellen om de getallen in jouw voordeel te veranderen. De fabrikant is MicroGenesis en het kost ongeveer ƒ 50,-. Hopelijk kunnen we je hiervan binnenkort een uitgebreide review geven.

K.I.S.S.

PC
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

Een ouderwetse KISS-tip die Ben uit z'n immense Trekkie-archief haalde. Als je tijdens een ruimtegevecht achteruit vliegt, gaan je tegenstanders vanzelf in een baan om de Enterprise draaien. Lock vervolgens eenvoudig on target en schiet ze uit de ruimte. Om achteruit te vliegen druk je op de tilde (~). Nog niet zelf geprobeerd, maar waarschijnlijk werkt deze truuk ook bij Judgment Rites.



EEUWIG

Vraag en antwoord

VRAAG HET DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet meer verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Al je vragen kun je bij hem kwijt en misschien, heel misschien geeft hij je persoonlijk antwoord. Wel beleefde brieven graag, want de Power Prof houdt van beleefde kinderen!

SATURN

Ja natuurlijk gaan we ook Saturn spellen recenseren, David uit Dronten. Zodra Sega's nieuwe 32-bit machine in Nederland verkrijgbaar is, komt ie aan de beurt. Hetzelfde geldt voor het Beavis and Butthead spel. Als grote fans van dit duo zal er ongetwijfeld een vechtpartij uitbreken op de redaktie zodra dat spel binnenkomt.

MEGA CD-I?

Oscar uit Assen dacht een slim idee te hebben en vraagt zich af of er ook Mega CD-spelletjes kunnen worden gespeeld op een Philips CD-i speler. Helaas Oscar, was het maar waar. Dan hoefden wij op de redaktie tenminste niet in zo'n *&!+$-zooi te zitten met al die apparatuur. Wat zou het toch mooi zijn als er gewoon één systeem was, waarop je alles kon spelen. Helaas, niet dus!

PRO ACTION REPLAY

Een wanhopige game freak, zo noemt Jeroen uit Eibergen zichzelf. Hij heeft namelijk stad en land (nou ja ... Eibergen en omstreken) afgelopen om aan een Pro Action Replay voor de NES te komen. Maarten uit het Belgische Ninove heeft een soortgelijk probleem, maar hij zoekt de Game Gear-versie. Hoewel de Power Prof het gebruik van dergelijke cartridges eigenlijk een beetje zielig vindt, zal ik jullie toch maar helpen. Het beste kunnen jullie even bellen met Games 'R Fun (020 - 6366554). Die hebben 'm in ieder geval en kunnen je ook wel vertellen waar je er een kunt krijgen bij jou in de buurt. En nu we het toch over de Pro Action Replay hebben, Peter en Joris uit Tiel willen graag weten waarom ze in sommige winkels en bij postorderbedrijven meer moeten betalen dan de adviesprijzen die we in PU 1 publiceerden. De Power Prof heeft daarvoor even een diepgaand onderzoek gedaan en is er achter gekomen dat het hier om import-versies gaat. Niet alleen zijn die duurder, maar ook de Nederlandse handleiding ontbreekt. Bovendien krijg je er het nummer van de helplijn niet bij, waar je nieuwe codes en advies kunt vragen.

ADVENTURE LIEF EN LEED

Van twee verschillende lezers (Johnny uit het Belgische Hallaar en 'Riesepies' uit Maasdijk) kreeg de Power Prof hulp voor Armand's flaming mass probleem in Monkey Island. De oplossing is eigenlijk heel simpel. Er is helemaal geen flaming mass, maar die moet je zelf maken. Volgens Riesepies (vreemde naam, maar ja sommige ouders ....) moet je je T-shirt in het vuur onder de pot houden, terwijl je volgens Johnny de veer die je in de kamer van de kapitein vindt, er in moet steken. Volgens de Power Prof is het echter nog anders: je moet de kaart er voor gebruiken! Waarschijnlijk maakt het dus niet zoveel uit wat je gebruikt, als je maar iets in de fik steekt. Riesepies roept trouwens ook meteen de hulp van de Power Prof in, want hij weet niet wat je bij King's Quest IV moet doen nadat je het magic fruit hebt gepakt.

O.K. Johnny, volgens mij is het als volgt: nadat je bij de magische boom GET FRUIT hebt gedaan, moet je de slang ontwijken en ga je weer terug. Typ dan GET BOARD en herhaal het springen totdat je weer terug aan land bent. Het is inmiddels donker geworden en dan ga je terug naar de grot. Zoek vervolgens het goede punt om PUT BOARD OVER CHASM en steek over. Ga helemaal WEST en dan helemaal NORTH totdat je de grot uit bent. Ga terug door de waterval. Ga nu één scherm NORTH en je bent op het kerkhof met de crypte. Trek je niets aan van al die opspringende lastposten, omdat je de scarabee hebt kunnen ze je toch niets doen. Ga WEST naar het oude spookhuis en OPEN DOOR. En vanaf hier moet je het maar weer even zelf proberen! Riesepies wil ook graag weten waar je het touw kunt vinden waarmee het paard vastgebonden kan worden. Wat dat paard betreft heb ik zo m'n twijfels. Het enige paard dat ik me kan herinneren is een speelgoedpaardje dat je op een gegeven moment opgraaft op het kerkhof. En dat hoef je volgens mij echt niet vast te binden. Adventure-expert Johnny loste in het voorbijgaan overigens even een ander probleem op, namelijk dat van Coen uit Amsterdam. De derde hendel die hij zocht in Indiana Jones blijkt helemaal niet te bestaan, je moet tijdens het rijden gewoon de twee hendels verwisselen. Op een gegeven moment vind je dan wel de juiste combinatie. En nee hoor mannetje uit Made, de Power Prof heeft wel degelijk verstand van adventures, hij vindt er alleen niet zoveel aan.

TOP GEAR 2





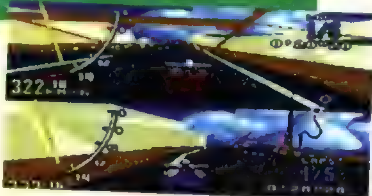
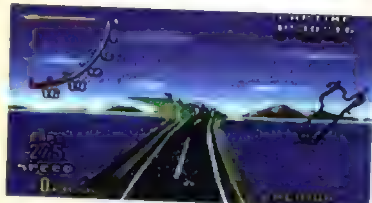
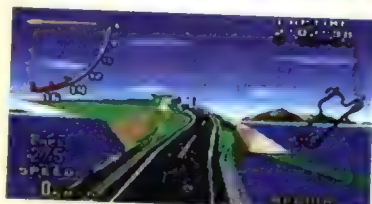




Michael uit Haarlem wil graag weten of je met Top Gear 2 ook oneindig veel geld kunt krijgen. Eerlijk gezegd weet de Power Prof niet of er zo'n cheat bestaat, maar ik heb wel een andere voor je. Als je een Action Replay cartridge hebt, kun je met de code 7E1E63A7 oneindige brandstof krijgen voor speler 1, en met 7E1E65A7 doe je hetzelfde voor speler 2. Verder is Michael bijzonder nieuwsgierig naar Zelda 4 en Mario Kart 2 voor de SNES. De Power Prof heeft even een eindbaas bij Nintendo gemarteld, maar die wist alleen maar te vertellen dat er volgens hem (nog) niet wordt gewerkt aan Zelda 4 of Mario Kart 2.

LEVEN

ONMOGELIJKE VRAGEN


Sommige lezers stellen echt de meest onmogelijke vragen. Ik bedoel, welk spel vind je beter: Turtles Tournament Fighters of F-15 Strike Eagle? Houd je meer van strips lezen of ga je liever naar Frankrijk op vakantie? Vind je blonde meisjes leuker of bouviers? Dus Marcel uit Lexmond, probeer beide spellen eerst even uit voordat je ze voor je verjaardag vraagt en kies dan. Probeer als het even kan beide spellen te krijgen, want ze zijn allebei niet mis! Nu we het toch over onmogelijke vragen hebben, Raymond uit Soest wil graag weten wat het beste MegaDrive spel is tot nu toe. Ook dat ligt er maar weer helemaal aan. Zoek je bijvoorbeeld een leuk sportspel, dan zijn de deskundigen op de redaktie nogal te spreken over NBA Jam en FIFA Soccer. Zoek je een racespel, dan is Virtua Racing bijvoorbeeld erg mooi. Zoek je een platformspel, dan moet je wat de Power Prof betreft beslist Sonic 3 kopen.

TWEE OF VIER WIELEN?

radeep uit Culemborg zoekt ps voor het MegaDrive spel Super Monaco GP. Nou Pradeep, de leukste tip voor dat spel is dat je het ook op een motor kunt spelen. Dat doe je zo: voer Hang-On in als naam voor het World Championship en save het spel. Reset nu je computer (niet uitzetten!) en kies dan de free practice image training en de startopstelling. Druk op Omlaag en A totdat het Transmission Select scherm verschijnt. Kies normale transmissie en je zult zien dat je op een motor rijdt!

NOG MEER RACEN

Vincent uit Veenendaal is op zoek naar de codes van de laatste levels van Nigel Mansell's World Championship. Japan kun je bereiken met code HH5GY62QPCVD9ZK5HD, Australië met X4LWJ01XN6LW0D3KVY en het kampioenschap met VM.20HQDMSN0QWLT2Q.

DRONKEN SLAKKEN

Michel uit Vianen vraagt zich af hoe hij voorbij de slakken moet komen in het PC adventure Freddy Pharkas. Ik weet niet waar je precies bent blijven steken, Freddy (sorry, Michel), maar dit moet je doen vlak voordat je bij de slakken komt: Op een gegeven moment ga je naar de Golden Balls Saloon, waar je geld moet geven aan de barkeeper om bier te krijgen. Loop nu naar de kerk en open de deuren. Kijk naar de rechterdeur en pak de sleutel van de kerk. Ga nu een scherm naar links, één omlaag en twee naar links over de brug. Gebruik de kerksleutel om het bier te openen en gebruik het bier op de rails om de slakken te doden.

BATTERIJ VRAGEN

Edwin heeft een hele batterij vragen bij de Power Prof neergelegd, dus hier komen in sneltreinvaart de antwoorden: of Sim City 2000 ook op de SNES uitkomt is maar zeer de vraag, want dat zou het uiterste vergen van die arme SNES (je hebt voor de PC-versie al een flinke 486 nodig). Bij Nintendo weten ze in ieder geval nog van niets, dus afwachten maar. En ja, natuurlijk doen we er een (p)review van zodra ie toch uit komt, Bjørn kan nauwelijks wachten. Goede SNES RPG's die al uit zijn of binnenkort uitkomen zijn onder andere 7th Saga, Lord of the Rings, Dungeon Master 2, Eye of the Beholder, de Final Fantasy serie, Lufia & the Fortress of Doom, Might & Magic III, Secret of Mana en Equinox.

HARTEDIEFJES

Zowel Juul uit Raamsdonksveer als Carla uit Franeker missen een hartje in Zelda 3 op de SNES. Ze willen dus graag alle plaatsen weten waar ze hartjes kunnen vinden. Helaas is de lijst een beetje erg lang, dus kunnen we hem niet publiceren. Bij wijze van uitzondering sturen we de lijst dan ook rechtstreeks naar jullie op. En nu niet meteen allemaal vragen om tips naar jullie huis gestuurd te krijgen, dit was echt een uitzondering!

JEFFREY THE KID

De passwords voor Super Empire strikes back hebben we al in PU 2 van dit jaar gepubliceerd, Jeffrey, dus als je die niet hebt: nabestellen is mogelijk. Het laatste password voor Kid Dracula op de Game Boy waar je om vraagt is trouwens 7158.

STAR TROPICS

Johannes uit Steenwijk komt Monique uit Zwijndrecht te hulp, die een probleem had in het spel Star Tropics (zie Yo! Post in PU 2 van dit jaar). Het probleem was dat ze niet uit Chapter 5 kwam. Johannes legt uit dat wanneer de papegaai zegt: "hide Peter, hide awk, do me so far do me", je even moet denken aan het orgel dat 'do re mi fa so' speelt. Je moet op dat orgel dus gewoon 'do mi so fa do mi' spelen.
Briljant Johannes, die Monique had dus blijkbaar nooit muziekles gehad!

WATERBED

Volgens Wieger klopt de tip die een tijdje terug in Eeuwig Leven stond over het geheime level in het SNES-spel Parodius niet. Hij kon tenminste geen waterbed vinden, zelfs geen gewoon bed. Klopt Wieger, maar als het goed is kun je wel het meer vinden. Ga naar de bodem van het meer (door sommigen blijkbaar een waterbed genoemd) en je komt in het geheime level. En nee, Wieger, we zijn geen familie van 2 Unlimited.

HOUD DE DIEF!

Voor al die lezers die tips willen hebben over Zelda op de Game Boy heeft de Power Prof de hulp ingeroepen van Zelda-expert Tom uit het Belgische Elewijt-Zemst. Hij heeft namelijk ontdekt, dat je in de winkel in het dorpje niet hoeft te betalen voor voorwerpen. Dat wil zeggen, als je snel genoeg bent. Ga nadat je een voorwerp hebt uitgekozen naar de verkoper en ga vlak voor hem staan, met je rug naar de voorwerpen. De verkoper zal je aankijken met zijn gezicht naar de voorwerpen. Maak wat bewegingen, maar zorg dat de verkoper niet van houding verandert. Ren dan snel naar buiten met het voorwerp. Overigens heb je dan weliswaar het voorwerp gratis, maar er kleven ook een paar nadelen aan deze truc. Zo word je in de rest van het spel een dief genoemd en word je gedood door de verkoper als je nog één stap in z'n winkel zet. Hoezo misdaad loont niet?

EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord

L-TOWN

Jeremy uit L-town (Oh, Lelystad, zeg dat dan gewoon!) had graag wat tips gehad voor het SNES-spel Spider-Man and the X-Men. Ik hoop dat je een Action Replay cartridge hebt, Jeremy, want dan kun je de volgende codes gebruiken. 7E10F880 geeft oneindige energie, terwijl 7E010003 oneindige levens oplevert.

TOPPERS OP CD-I

Khalil uit Amsterdam heeft een heleboel vragen over de Philips CD-i. Jazeker, Khalil, er zijn ook nog andere (vooral Koreaanse) fabrikanten die CD-i-spelers op de markt brengen. In Nederland heb ik ze echter nog niet gezien, maar misschien komt dat nog. Je vraag of de CD-i-speler sneller of langzamer is dan de SNES en MegaDrive is moeilijk te beantwoorden. De CD-i heeft een vrij trage processor, maar eerlijk gezegd is daar niet echt iets van te merken als je spellen speelt. Met de FMP-cartridge en z'n bijbehorende extra geheugen is de CD-i zelfs in staat behoorlijk ingewikkelde spellen als Space Ace heel snel te laten bewegen. Plannen om spellen als Mortal Kombat op CD-i uit te brengen zijn er niet, daarvoor vindt Philips de CD-i waarschijnlijk te veel een 'gezinscomputer'. Wel kun je uitkijken naar toppers als Dragon's Lair, 7th Guest, Mad Dog McCree en Hotel Mario. En nee, je kunt in de film Top Gun die je bij de FMP-cartridge krijgt, niet de hoofdrolspeler vervangen door iemand anders. Wel een te gek idee trouwens! Dan je vraag over het aantal aktieknoppen op de CD-i joystick, dat zijn er dus twee. Er zitten weliswaar vier knoppen op, maar het zijn eigenlijk twee knoppen die in tweevoud zijn uitgevoerd (voor links- en rechtshandigen misschien?). En tenslotte je laatste (en moeilijkste) vraag: ik weet niet of ik m'n SNES weg zou doen voor een CD-i. Voor de CD-i zijn er namelijk nog niet zoveel echt goede spellen te koop, al komt er de laatste tijd wel snel verbetering in die situatie. Wil je meer doen dan alleen spelletjes, dan zou je het eventueel dus kunnen overwegen. Leendert uit Winterswijk heeft in een Sega-blad gelezen dat een belangrijk punt van de Master System is dat spellen compatibel zijn met de MegaDrive. Volgens Leendert's woordenboek is de definitie van compatibel echter 'ook te gebruiken met andere computermerken'. Klopt Leendert, ik weet niet wat voor Sega-blad dat was, maar het klopt voor geen meter. Master System-spellen werken echt niet op een MegaDrive, het is zelfs schadelijk als je toch probeert een Master System-spel in je MegaDrive te stoppen. Wat het blad waarschijnlijk bedoelde, is dat via een converter (zoals de Powerbase converter) het wel mogelijk is om Master System spellen op je MegaDrive te spelen. Die converters zijn in de betere computerzaken te koop en zijn ideaal als je van een Master System overstapt naar een MegaDrive.

GLOBAL GLADIATORS

Joël uit Tollebeek is blijkbaar een echte Big Mac-fan, want hij wil graag wat tips over het door McDonalds gesponsorde platformspel Mick en Mack: Global Gladiators voor de MegaDrive. Om te beginnen heb ik een manier voor je om levels over te slaan: druk op B, C, B, A, B, B, C, B, A en B. Verder kun je een cheat scherm oproepen, waarin je oneindige levens kunt kiezen en zelf het startlevel kunt bepalen: druk als het Sega logo op het scherm verschijnt op: C, B, A, C, B, A, C, B, A, C, B en A (vier keer C, B, A dus). In ruil had Joël ook nog een tip voor PU. In Indiana Jones and the Last Crusade moet je volgens hem als het titelscherm verschijnt, het volgende intikken: A, B, C, B, C, A, C, A en B. Als je het snel genoeg doet, komt er in rode letters een tekst op het scherm te staan en dan kun je zelf kiezen op welk level je wilt beginnen en op welk startpunt. Bedankt, Joël.

DOMSTE VADER VAN NEDERLAND

De vader van Vincent uit Zaandam heeft de prijs van Domste vader van Nederland gewonnen. Volgens Vincent beweert z'n pa namelijk dat je de Mega CD op de SNES kunt aansluiten. Dan ben je echt dom! Vincent, wie geloof je nou eerder, je vader of de Power Prof?
Juist, dat bedoel ik!

BOERTJE

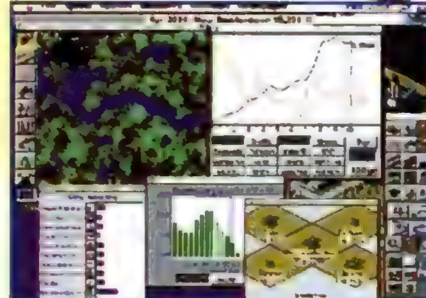
Computerfreak Niek uit Ureterp is blijkbaar een grote fan van Sim Farm, want hij wil daar graag iets over lezen in PU. Ook wil ie weten hoe je de stad bij je boerderij kunt uitbreiden. Makkie, Niek, want dat is afhankelijk van hoe goed het met je boerderij gaat. Heb je een bloeiende boerderij, dan breidt de stad zich vanzelf uit. Misschien kun je wat advies inwinnen bij Nederlands bekendste boertje, Mortal Marcel!

GESCHENKEN EN DANGER ZONE

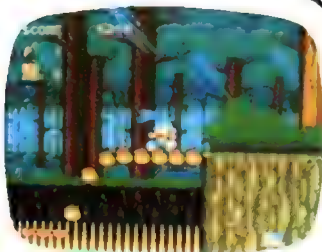
Albert Martijn uit Annen wil graag weten hoe je de geschenken krijgt in Sim City. Simpel, A.M., daar hoef je vrijwel niets voor te doen. Je krijgt ze namelijk vanzelf door bepaalde beslissingen te nemen bij het bouwen van steden. Zorg je bijvoorbeeld voor veel gras, dan krijg je op een gegeven moment automatisch een park aangeboden. Bouw je veel huizen, dan kun je er donder op zeggen dat je een bibliotheek krijgt. Simpel hè? Hé, nog een brief van Albert Martijn, die jongen heeft zeker niets beters te doen of zo. Deze keer heeft ie een vraag over Desert Strike op de MegaDrive, namelijk waarom steeds het alarm DANGER ZONE gaat als ie naar de schuilplaats van de vijandelijke ambassadeur vliegt. Ook dat is niet zo moeilijk, want je bent gewoon vergeten de radar in het zuiden te vernietigen voordat je de stad invloog. Logisch dat je dan wordt ontdekt en het alarm afgaat.

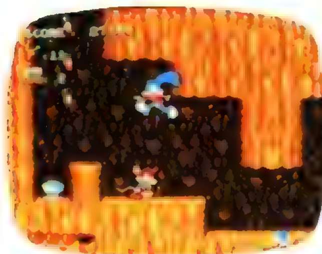









Screen: Sega Mega Drive


Screen: Sega Mega Drive

Eindelijk zijn ze er dan!

De nieuwste avonturen en tegelijkertijd het beste van de Tiny Toons voor jouw Game Boy!

MONTANA's Movie Madness:

Grote figuren, perfekte besturing. Een enorme hoeveelheid mallotige gags. Heerlijke bonus-spellen zoals voetbal, touwtrekken of basketbal. De nieuwste spel-technieken zoals bijvoorbeeld Superspurt. Buster overleeft alle trucks en intriges van Montana Max. In het 5de leven wordt het echt te dol:

Buster... die met Max aan het dansen is.

Haal hem snel in huis.

Power Play 3/93 schrijft

„...Super...Technische perfektie is bij Konami produkten eigenlijk wel standaard, maar Tiny Toon adventures verlegt de norm."











KONAMI®
MegaVideoGamesFun



bart smit

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie/documentatie vraag Uw dealer of direkt bij: KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 1054 ES, Amsterdam telefoon 020-6077125, fax 020-6077203

F&P 93/322

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Te ruil: wie wil zijn SNES + 1 of 2 spellen ruilen tegen mijn 5 maanden oude Sega Mega Drive met Sonic, Lemmings & Megagames 1 (compleet in doos & met alle boekjes). Tel.: 020-6916385 (Marc)

Wie wil met mij zijn zelfgemaakte levels ruilen van het PC-spel Jetpack? Als jij een diskette stuurt, stuur ik evenveel levels van mezelf op. Contacteer Patricia van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen. Tel.: 01150-94001.

Te ruil wegens uitspelen: MD-spel Toejam & Earl, Japanse versie (plus Action Replay codes). Iedereen met een AR of Jap. converter kan dit spelen. Te ruil voor de spellen: Sonic 1/2/3, Spinball, Wonderboy 3/5, Chiki Chiki Boys, Galahad, Crüe Ball, SFII, Dragon's Fury of twee leuke MS- of GG-spellen. Hij is ook te koop voor ƒ 75,-. Tel.: 01150-94001.

Gameboy: te koop gevraagd voor ƒ 15,-: Tetris. Voor ƒ 25,-: Mariospellen, Parasol Stars, Pang, Kirbyspellen. Voor ƒ 30,-: World Cup. Voor ƒ 40,-: Game Genie. Schrijf naar: Patricia van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen. Tel.: 01150-94001.

Te koop: Sega Master System (8-bit) compleet met adapter e.d. inclusief de spellen Alex Kid, Sonic, Kenseiden. Prijs: ƒ 175,-. Tel.: 01803-17653.

Te koop: Columns voor de Game Gear of te ruilen voor een ander spelletje. Tel.: 036-5343100, vraag naar Stephan. Het liefst in de omgeving van Almere.

Te koop Super Nintendo spellen: Addams Family ƒ 75,-, Wrestle Mania ƒ 75,-, Turtles in Time ƒ 75,-, Super Mario World ƒ 50,-, Final Fight plus convertor ƒ 125,-. Tel.: 08306-22015.

Te koop: NES 8-bit + 8 spellen (o.a. World Cup Voetbal, Mario Bros 3, Asterix, Flintstones, Terminator 2)+ NES Advantage (powerpad) + 2 controllers. ƒ 300,-, of dit allemaal te ruil tegen SNES + 1 spel of 16-bit Mega Drive + Sonic 1. Tel.: 040-836900, Tom van Elst.

Te koop/te ruil: Game Gear spel The Lucky Dime Garer starring Donald Duck. Dit ruilen voor een ander spel kan ook, maar geen Sonic 2 of het vier in een spel (Columns, tennis, voetbal en autorace). ƒ 50,-. Tel.: 040-835062.

Te koop: Gremlins 2 voor de NES voor ƒ 60,- of ruilen tegen Tiny Toon 1 of 2. Tel.: 01719-14748, vragen naar Hester (Noordwijk).

Te ruil voor de Mega Drive: The Fary Tale Adventure en Kings Bounty of Aladdin tegen Sonic Spinball of een ander leuk spel. Alle drie tegen Sonic 3. Bel naar Ralf Voncken 04455-1318 in Epen (Zuid-Limburg) na 17.00 uur. Zelf komen halen.

Te koop: Mega Drive met 2 joysticks en 3 spellen: Mortal Kombat met code, Jurassic Park met code en Sonic met code. Alledrie met handleiding voor ƒ 350,-. Geïnteresseerd, schrijf dan naar: Daniël Müller, Mazzinilaan 91, 4334 GL Middelburg.

Te ruil tegen andere 'coole' spellen: Pocky and Rocky (Am.), Asterix en F-Zero. Bel nu: 070-3682873 (liefst rond Den Haag).

Te ruil voor de NES: Double Dragon III en World Cup voor het spel Spy vs. Spy. Tel.: 02265-2708 in Obdam, vraag naar Niels.

Te koop aangeboden: Supervision met alle toebehoren en spellen: Crystball, Hero Kid, Alien. ƒ 70,-. Ook te koop: Alien 3 voor de Game Boy en Fortress of Fear ook voor de Game Boy. Ook te ruil voor ander leuk spel. Bel: 01748-12433 ('s-Gravenzande), vraag naar Wouter.

Te koop/te ruil: MSX computer met o.a. een keyboard, een datarecorder, 1 joystick, vele spellen (ca. 200) en alle aansluitingen zijn er ook nog. Dit alles voor ƒ 120,- of te ruil tegen 2 Mega Drive spellen (geen Sonic 1, 2, Asterix, Spiderman of Jurassic Park) of tegen 1 mooi Mega Drive spel, zoals Sonic 3, Mortal Kombat, Aladdin en zo. Bel: 04132-67126 in Uden, vraag naar Dennis (liefst na 17.00 uur bellen).

Te koop: NAZA NES 8-bit, ook voor Amerikaanse spellen, met zapper, 2 turbo controllers, en de volgende spellen: Totally Rad, Wizards and Warriors 3, Wild Gun Man, Duck Hunt, Hogan's Alley, Adventure Island 2, Chip and Dale, Double Dragon 3, Turtles 1 + 2, Super Gun Kontra, en Jackie Chan. Prijs vf- 425,-. Tel.: 03403-74334.

Ik wil graag ruilen voor de Game Boy: Gargoyles Quest en Double Dragon I voor Mortal Kombat of een ander leuk spel (alle spellen met doosje en handleiding). Interesse? Bel dan na 18.00 uur: 036-5366471, vragen naar Ron.

Te koop gevraagd: VGA-kaart + VGA-monitor voor redelijke prijs. Te ruil voor de Mega Drive: Kid Chameleon, Spiderman, Streets of Rage of Double Dragon III tegen Mega-lo-Mania of Andre Agassi tennis. Tel.: 02520-19697 in Hillegom, vraag naar Sander.

Ik heb een paar spellen voor de Super Nintendo te ruil: Turtles Tournament Fighters, Mickey Mouse, Zelda II en Pit Fighter. Ik wil 1 van die spellen wel ruilen voor Mortal Kombat. Als je Zelda III wilt ruilen krijg je Pit Fighter er nog bij. Bij Pit Fighter zit geen doosje. Tel.: 05960-27185.

Te koop: Game Boy met 11 spellen, waaronder: Super Kick Off, Turtles 2, Ghostbusters 2 (spellen in originele verpakking en met handleiding) voor ƒ 325,-. Spellen ook los te koop voor ƒ 35,- per stuk. ook te koop 2*8 in 1 cassettes (waaronder Batman 2, Robocop 2, Double Dragon 2, Tiny Toons, Terminator 2) voor ƒ 100,- per stuk. Tel.: 078-149788.

Te koop: Mega Man 3 ƒ 35,-, Rad Gravity ƒ 30,-, A Boy and his Blob ƒ 30,-. Alles in één koop ƒ 85,-. Tel.: 05910-17997, Sebastiaan (als ik moet brengen, breng ik alleen in omgeving Emmen).

Wie vindt de Games Rival Turf of R-Type leuk en verlost mij ervan. Ruilen? Dat kan maar niet tegen SMW, SMK, SMP, Mario Allstars, Addams Family of Super Smash IV. Het liefst heb ik Yoshi's Safari, Battle Clash of Zelda 3. Alles is welkom. Als je ze koopt, kost dit je ƒ 60,- per spel. Bel: 05910-11966, vragen naar Richard (als je in de buurt van Emmen woont, kom ik naar jou toe).

T.k.a. voor Mega Drive: 3 gloednieuwe spellen: SF II sce ƒ 100,-, Cool Spot ƒ 100,- en de nieuwste 16-meg Adventure: Landstakker ƒ 160,-, deze komt niet uit Nederland, koop 'm nu. Tel.: 05953-3547, Jean-Louis Koppelle.

T.k.a. Sega Mega Drive + 5 spellen: Street Fighter II, World of Illusion, Shinobi, Streets of Rage, Turtles Hyperstone Heist. Alle vijf spellen nog in een bijna te goede staat, nog in originele hoes en boekje met o.a. Nederlandse handleiding + 3 joysticks, waaronder 1 zesknoppen joystick en 1 Sega Propad. Ook deze zijn in zeer goede staat. Alles is zeker nog geen 8 maanden oud. Nieuwe prijs: ca. ƒ 1020,-. Verkoopprijs: ƒ 550,-. Tel.: 05953-2213 (provincie Groningen).

Te koop superaanbieding: SF II Turbo + F-Zero + Super Ghouls 'n Ghosts (alledrie voor de SNES) + NES + Mario + Duck Hunt + zapper + 2 joypads + een kleuren TV! Totale winkelwaarde ƒ 690,-. Ik vraag slechts ƒ 325,-. Tel.: 01887-3829.

Te koop Nintendo 8-bits spellen: Gumshoe en Skate or Die. ƒ 40,- per stuk. Tel.: 010-4502709, Capelle a/d IJssel.

Te koop: Game Boy + Mario 2 + Megaman 3 + Prince of Persia + Terminator 2 + originele doosjes en boekjes met codes. ƒ 199,-. Tel.: 01887-2322, Casper Planken.

Mortal Kombat ruilen tegen Sonic 3, Eternal Champions of een ander tof spel. Hij is ook te koop. Tel.: 076-411793, vraag naar Ajay of Roshan.

Te koop: Sega Mega Drive met 5 spellen, 2 joypads + mini stereo boxen en veel Sega Magazines voor ƒ 600,- (alle spellen nog met boekje). Ook nog te koop: Nintendo Game Boy met 3 spellen en een adaptor (alle spellen nog in originele doos met boekje) voor ƒ 200,-. Dit alles is nog geen 8 maanden oud. Dit alles ook te ruil voor een Neo-Geo met Fatal Fury II en Samurai Showdown. Tel.: 01840-16858, Jeroen Visser.

Te koop voor NES: Faxanadu (nieuw ƒ 129,-, nu ƒ 70,-) in doos + Ned. handleiding of ruilen tegen elk SNES-spel. Tel.: 03406-63570.

Te koop of te ruil tegen een ander Game Boy spel: Gargoyles Quest, compleet met handleiding en codes. Tel.: 08851-18339. Na 16.00 en niet op donderdagavond en in het weekend. Liefst in de buurt van Gennep, Limburg. Vraag naar Leslee.

Te koop: Cassette met 21 Game Boy spelletjes (o.a. Dr. Mario, Tennis, Turtles, Robocop, Batman enz.). Prijs ƒ 200,- of te ruil tegen 2 Sega 16-bit spelletjes. Tel.: 03405-70779.

Te koop voor SNES: Addams Family, Addams Family II (Pugsly), Street Fighter Turbo, Lemmings, Starwing, Super Mario All Stars, Super Ghouls 'n Ghosts, Tiny Toons. ƒ 90,- per stuk. Tel.: 05991-1692.

Te koop of te ruil: Sim City (niet compleet) ƒ 40,-, Cybernator (import) krijgt in September nummer PU 8,5 ƒ 90,- (compleet normaal ƒ 169,-). Ik wil hem wel ruilen voor Art of Fighting of Empire Strikes Back of Alien vs. Predator of NBA Jam (SNES of Megadrive) over andere spellen wordt nagedacht. Tel.: 030-892540, Dave

Te koop of te ruil: voor de SNES een 4 in 1 cart (import). Op de cart staan Super Ten-

nis, Super Smash TV, Mario World en Gradius 3 (geen boekje, wel doosje) ƒ 125,- of te ruil tegen NBA-Jam of SF2 Turbo (compleet). Ook te koop of te ruil een Scope met 6 spellen ƒ 100,- en Super Probotector ƒ 75,- of te ruil tegen Mortal Kombat of Eric Cantona Football (compleet). Tel.: 030-883502 (Utrecht), Walter.

Te koop of te ruil aangeboden: Street Fighter Ii ƒ 80,-, Krusty's Super Fun House ƒ 80,-, The Magical Quest ƒ 80,-. Of te ruilen tegen; Mortal Kombat of Prince of Persia. Tel.: 010-4795047 (het liefst in Rotterdam), vraag naar Danny.

Te koop: Sega 8-bit + Alex Kid ingebouwd + Sonic, Mickey Castle of Illusion, Battle Out Run, Thunder Blade, Golden Axe Warrior, Vigilante en Arcade Smash Hits (3 spellen op één cassette) en dit alles voor de prijs van ƒ 335,- of Bfr 6000,-. Tel.: 011/592672 (België).

Te koop: 5 SNES spelletjes: Super Probotector, Eric Cantona, Bulls versus Blazers, Yoshi Safari (voor de scoop), World League Basketball. Ik verkoop ze voor ƒ 75,- per stuk. Tel.: 03404-53683 (na 18.00 uur).

Wie wil er ruilen? Ik heb Jurassic Park (Mega Drive) en die wil ik graag ruilen voor Mortal Kombat (Mega Drive). Eventueel wil ik er ook nog wel een spel bijgeven (Pugsy of Quackshot, mag je zelf kiezen). Interesse? Bel: 02154-10150 (Baarn), vraag naar Ruben.

Te koop: Lynx + tas + doos + handleiding + battery pack + comlynx kabel + 3 spellen (Hydra, Rampage + adapter, California Games) voor ƒ 180,-. Nog nieuw (ca. 3 maanden oud). Of ruilen tegen Super NES spellen: Megaman X, Tuff e Nuff, The Legend of the Mystical Ninja, Art of Fighting, World Heroes. Tel.: 030-515127, vraag naar Cheng-Yu.

Te ruil: Micro Machines, Super Kick Off, Thunderforce IV en Revenge of Shinobi voor de Mega Drive tegen bijvoorbeeld Ranger X, Zombies, Alien 3 of een ander goed spel. Tel.: 02152-52019, Evert Doorn.

Te koop gevraagd: Game Genie voor de Game Boy. Tel.: 04124-2798.

Te koop/te ruil: The Hunt for Red October ƒ 50,- en Race Drivin ƒ 45,- of ruilen tegen Tiny Toon 2 of een ander leuk spel. Bel naar: 05158-32203 te Makkum (vraag naar Jan).

Wie wil Ecco the Dolphin of EA Ice-hockey van de Mega Drive ruilen tegen: Sonic Pinball, NBA Jam, Toejam & Earl, Sonic 3, Eternal Champions, Aero the Acrobat. Tel.: 02975-62035, Peter Arts (Uithoorn).

Ik zoek Sim City voor de SNES. Ik wil hem ruilen tegen Mickey Mouse (USA), Daffy Duck (USA) of Mario Paint. Tel.: 023-351116, vragen naar Guy.

Te koop: Konami infrarood joypad + batterijen voor SNES en NES ƒ 100,-. Ruilen mogelijk tegen NBA Jam, Bomberman + Multitape, een verzamelcartridge of Fighter Stick SN van Asciiware. Alles voor SNES. (Als het moet betaal ik wat bij). Tel.: 015-158361.

Wie wil er mijn Mega Drive ruilen tegen een SNES? Ik heb 2 controlepads en 4 spellen (Sonic 2, Streets of Rage, Golden Axe, Shinobi). De SNES moet 3 à 4 spellen hebben + 2 controlepads. Tel.: 08870-14344, Jilles Mermans of stuur een brief naar Elshof 33, 6651 BJ Druten.

Te koop: SNES + 4 spelen: Flashback, Mortal Kombat, Lost Vikings en Mario + 2 pads. Alles in doos + handleiding, goede staat. ƒ 450,-. Tel.: 03402-66503, vraag naar Wouter.

Te koop: 3 spellen voor de Sega Mega Drive: The Revenge of Shinobi (ƒ 45,-), Batman (ƒ 55,-) en Super Thunder Blade (ƒ 55,-). Alle spelletjes zijn in een goede staat en weinig gebruikt. Alle drie voor ƒ 130,-. Ook te ruil tegen 1 of 2 nieuwe spellen, zoals Sonic 2, Mortal Kombat, Jurassic Park of Aladdin. Tel.: 02274-4477 (na 16.00 uur), Berend Buys Ballot.

Te koop: Computer Atari 1040 ST F. Extra diskdrive, muis, 1 joystick, 39 originele spelletjes, ca. 200 diskettes met spelletjes en demo's, 20 lege diskettes. Vraagprijs: ƒ 750,-. Tel.: 03485-2368, Niels Karsenberg (na 17.00 uur).

Te koop: Super Nintendo incl. 8 spellen, incl. 2 joysticks. Prijs ƒ 750,-. Tel.: 02280-14742.

Ik wil ruilen: mijn Super Swiv tegen jouw Final Fight of Sim City. Met handleiding en doosje. Tel.: 035-211623, vraag naar Djurre.

Te koop/te ruil voor SNES: Pit Fighter (ƒ 49,-), Super Ghouls 'n Ghosts (ƒ 69,-), World League Basketball (ƒ 99,-), Eric Cantona Football (ƒ 99,-). Graag ruilen tegen: Secret of Mana, Pilotwings, NHL '94, Sensible Soccer, Wolfenstein 3D, F-Zero, Young Merlin. Tel.: 02159-14486 (Bussum), vragen naar Ivar.

Te koop voor Game Boy: The Addams Family, Marioland 1 en Bart Simpson's escape from Camp Deadly. Samen ƒ 100,- (winkelwaarde ƒ 257,-). Superprijs!! Bel nu: 02159-14486 (Bussum), vraag naar Iris.

Te koop: Sega Game Gear + 14 losse spellen o.a. Sonic 1, 2, 3, Ninja spellen, R-Type, Space Harrier, Outrun, Moonwalker, World Grand Prix, The Jungle Fighter e.a., met Game Master en adapter. ƒ 500,-. Tel.: 058-129927.

Te koop: Commodore 64 n.w. model + aansluitapparatuur + datarecorder + final cartridge 3 + spelcartridge + 2 joysticks + veel spellen (o.a. Asterix, Outrun, Paperboy) + 2 boeken. Z.g.a.n. ƒ 250,-. Ook te koop: 7 NES spellen (Boulder Dash, Maniac Mansion, Shadowgate, Attack of the Killer Tomatoes, Starwars, Mario en Yoshi, Wrath of the Black Manta). ƒ 55,- per stuk, of ƒ 100,- voor 2 of ƒ 310,- voor allemaal.

Superkoop: Een NES (8-bit), een lightgun, 2 controllers, toebehoren en de spellen: Super Mario Bros 1 en 2, Duck Hunt en een Game Boy (ca. 4 maanden oud), een linkkabel en de spellen: Super Marioland 1, Tetris, Castelian en een Game Genie voor de NES (8-bits) met het codeboek. Alles in één koop voor ƒ 400,-. Bel naar Lowin: 070-3600197 (bel na 16.30 uur).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Mat Heffels (hoofdredakteur a.i.)
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Edwin Ammerlaan,Bjorn Bruinsma,
Ben de Dood, Adam Eeuwens,
Thomas Glas, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director) en
Nella de Koster EP&PP,
Frank Boon, Onno de Haan,
Erik van den Heuvel, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Robert de Boer, Ed Buiskool,
Hans Hendriks, Toon van Hulst,
René Janssen, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker,
Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

NOTU **Aangesloten bij Notu**

HUISWERK AF? Dóód moet je!

"Wanneer schrijf je nou eens een keer in de Power Unlimited dat ik honderdduizend punten haal bij de Bommenman," zei mijn dochtertje van acht. Ze vond dat een prestatie van zó'n formaat dat heel Nederland het moest weten.

"Hoe kan jij nou honderdduizend punten halen," zei ik. Want bij Mario weet ze nooit meer dan een paar muntjes te vergaren en als er bij de Turtles een tegenstander in beeld komt, begint ze te gillen en om haar grote broer te roepen. "Nou kijk dan zelf!", riep ze verontwaardigd.

En inderdaad, de teller gaf onwaarschijnlijk veel punten aan en ze had ook al heel wat velden afgewerkt. "Laat dan eens kijken. Hoe doe je dat?" "Nou gewoon, zo..." Ze stuurde een nijver kereltje over het scherm dat kwistig met bommen strooide, die dan een paar tellen later met groot geweld explodeerden. Alle monsters die door de vuurstralen werden geraakt, schrompelden ineen en verdwenen. Haar mannetje stond zelf ook voortdurend tot over zijn oren in de vlammenzee, maar dat deerde hem niet in het minst. En als hij zo af en toe tegen een monster aanliep, bleef hij ook goed gezond. "Maar Sophie, je kunt helemaal niet dóód! Zo kan ik het ook."

Nu was ze niet verontwaardigd meer, nu was ze woedend.

"Wel, ik kan wèl dood!" riep ze. "Doe dan eens."

Maar dat lukte natuurlijk niet. Uit die hele cassette met honderden spelletjes had ze uiteindelijk precies dat ene gevonden waar je niet mee kunt verliezen. De oudste begon zich er nu ook mee te bemoeien:

"Slap gedoe, vals spelen, meidenspelletje, je bent eigenlijk al hartstikke dood," riep hij honend, met nog een heleboel andere woorden ertussendoor die ik nu maar niet zal opschrijven.

Toen een kwartier later de kinderschaar was uitgebruld, uitgeschreeuwd, uitgeslagen, uitgehuild en uiteindelijk het huis was uitgestuurd, zakte ik natrillend onderuit in een stoel, het schuim nog op de mond van het opvoeden. Op het scherm liep Bommenmannetje nog vrolijk rond. Afwezig pakte ik de joystick op en legde een bommetje. De klap bracht me weer wat tot rust. En toen even later het hele scherm vol bommen lag, die de boel kamerbreed in vlammen zetten, begon ik me waarachtig weer een beetje mens te voelen. Bij een half miljoen punten was ik alle ellende vergeten. Soms heb je het gewoon even nodig om onsterfelijk te zijn.

CHRIS SPRANGERS



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

VOLGENDE MAAND NUMMER ZEVEN VERSCHIJNT 29 JUNI 1994

Te koop: NES + 2 controllers + joystick met autofire + 6 spellen + zapper. ƒ 199,-. Bel: 033-943478, Arno.

Te koop: Game Boy + 4 spellen (Robocop, Chase HQ, WWF, Tetris + 2 verzamelcassettes (14 + 32 spellen) + koffer + adapter + tipsboek. Nieuw ƒ 860,-, vraagprijs ƒ 500,- of ruilen tegen Game Gear + min. 2 spellen (evt. + adapter). Tel.: 04138-73845, Thomas Hoozemans, St.-Oedenrode.

Te koop of te ruil: Robocop ƒ 37,50 (NES), Double Dragon ƒ 80,- (SNES), Super Probotector ƒ 80,- (SNES) of ruilen tegen ander spel van NES of SNES. Tel.: 04998-92319, vraag naar Arno.

Te koop NES-spellen: Roller Games, Kung Fu, Ghostin Goblins, Mega Man II, Alpha Mission, The Legend of Zelda. ƒ 25,- per stuk. Allemaal samen voor ƒ 150,-. Tel.: 08855-76583.

Master System 8-bit met o.a. de spellen Sonic, Moonwalker, Tom en Jerry, Donald Duck. Tel.; 02155-16734, vraag naar Raymond.

Te koop: Super Nintendo + 10 spelletjes (o.a. Lost Vikings, Zelda, Final Fight enz.). Prijs ƒ 750,-. Tel.: 02279-2070.

Te koop: SNES met 6 spellen + converter + Action Replay met alle verpakkingen en handleidingen voor ƒ 750,-. Of Commodore 64 met disk enz. voor ƒ 600,- of samen voor ƒ 1100,- of ruilen voor Sega CD of Amiga CD-32 of CD-I. Tel.: 01718-24383 (Katwijk), vragen naar René.

Te koop aangeboden: Sega Mega Drive met bijbehorende kabels en adapter + 2 controlpads + converter om Japanse spellen te kunnen spelen en 18 top games, zoals: EA Hockey, Desert Strike, Mortal Kombat, Shadow Dancer enz. (winkelwaarde van alles is ƒ 2250,-). Ik verkoop alles voor ƒ 1200,-, dus dat is ƒ 1050,- goedkoper. Ben je geïnteresseerd bel dan: 020-6331644. Prijs is bespreekbaar.

Te koop aangeboden: Amiga games (Amiga 500). Street Fighter II ƒ 40,-, Terminator 2 ƒ 20,-, Falcon ƒ 20,-, Bart vs. Space Mutants ƒ 20,-, Operation Harrier ƒ 20,-, Turtles the coin up ƒ 20,-. Alle games met handleiding, eventueel ook ruilen voor ander games. Tel.: 020-6331644 (Noord-Holland).

Ik heb het spel Escape from Cybercity voor CD-I, wat ik graag wil ruilen voor een ander spel voor CD-I. Tel.: 074-505209 (na 18.00 uur), vraag naar Patrick.

Te koop voor Mega Drive: Sonic 2, Road Rash 2 en Aladdin. ƒ 75,- per stuk. Voor de PC: Day of the Tentacle ƒ 60,-, Stunt Drivers ƒ 25,-. Voor Game Boy: Ultima ƒ 50,-. Tel.: 03410-30965 (niet ruilen).

Ik verkoop mijn spel Adventures in the Magic Kingdom voor de NES voor ƒ 50,- of ruilen tegen TMHT 3, Batman, Castlevania of ruilen tegen een ander spel. Bellen naar: 05496-75641, vragen naar Ralph.

Wil iemand Defender of the Crown kopen voor ƒ 40,- en TMHT 2 voor ƒ 60,-. Ook te ruil, niet tegen Felix the Cat, Megaman 3, Godzilla, Skate or Die, SMB 2, Captain America and the Avengers. Bellen tussen 19.30 en 20.30. Tel.: 05490-67251, vragen naar Jurriaan

Wie heeft er voor mij op de Lynx: Hard Drivin', Awesome Golf, Casino, Hydra, Desert Strike. Wie wil één van deze ruilen tegen andere leuke spellen? Tel.: 02503-39110.

Te koop voor Super NES de spellen: Batman Returns, Final Fight II, Aladdin, Street Fighter II, Mortal Kombat blood en Eric Cantona Football Challenge. Allemaal tegelijk voor ƒ 500,-. Ook te koop: Sega Game Gear + adapter + game master + 12 spellen (waaronder Sonic, Tazmania, Spiderman en Batman Returns. Prijs ƒ 450,-. Tel: 02977-23367, na 16.00 uur.

Te koop of te ruil: Super Adventure Island (SNES), graag tegen The Addams Family, Hook of Secret of Mana. Winkelwaarde ƒ 189,-, te koop voor ƒ 85,-. Eventueel ook te koop of te ruil Super Marioland. Bel: 080-602701, graag na 16.00 uur (incl. doosje + boekjes).

Ik heb Donald Duck (Quackshot). Ik wil hem graag ruilen tegen: Mortal Kombat, Fifa International Soccer of Fatal Fury. Tel.: 02154-20511 (liefst na 15.30 uur).

Te koop/te ruil: Asterix (SNES) + hoesje + boekje van ƒ 165,- voor ƒ 95,-. Ook te ruil voor Zelda II (SNES). Tel.: 01672-2090.

Te koop SNES-spellen (Amerikaanse, Europese en Japanse). De prijzen verschillen tussen de ƒ 50,- en ƒ 100,-. Ze zijn nog in doos en het boekje is er ook nog bij. Bel Vincent: 030-292106.

Te koop: Nintendo 8-bit + 2 controllers + 5 spellen (Simpsons vs. Space Mutants, SMB II, Turtles I, Double Dragon II, Adventure Island II). Inclusief handleiding + doosje ƒ 165,-. Tel.: 01846-13606, na 19.00 uur.

Te koop/te ruil voor Mega Drive: Toki ƒ 75,-, Mickey, Castle of Illusion ƒ 75,-, Shinobi ƒ 75,-, Altered Beast ƒ 75,-, Turtles, The Hyperstone Heist ƒ 100,-, Streets of Rage 2 ƒ 100,-. Tel.: 05230-13157 (Zuidwolde, Dr.)

Ik wil ruilen: Street Fighter II of Mickey Mouse Magical Quest (met adapter) tegen een spel dat ik tof vind. Interesse? Bel: 03455-77714 (Guido).

Te ruil: mijn spel Super Mario World (met boekje) tegen jouw spel Mario Paint (met boekje) of tegen jouw Action Replay (met boekje). Tel.: 078-101615 en vraag naar Paul.

Te koop: Master System 2 met de spellen: Alex Kidd in Miracle World, Castle of Illusion, The Lucky Dime Caper Donald Duck. Alles bij elkaar voor ƒ 125,-. Ook los te koop: Donald Duck ƒ 35,-, Mickey Mouse ƒ 25,-. Tel.: 02521-13133, bellen na 15.00 uur.

Wie wil er met mij het spel Wonder Boy 3 voor de Mega Drive ruilen (geen Sonic).

Te koop: Game Boy spellen: Batman: Return of the Joker, Paperboy, Double Dragon 2. Alledrie voor ƒ 100,-. Allen met handleiding en doosjes. Tel.: 010-4516094, vraag naar Remco.

Te koop en/of te ruil: Game Boy spellen (incl. doosje + boekje): Nemesis ƒ 40,-, HeianKy Alien ƒ 25,-. Tel.: 01670-64041, Stefan Herwig. Bel tussen 16.45-18.00 uur (liefst omgeving West-Brabant).

Te koop/te ruil: Mastersystem + 2 joypads + 5 spelletjes voor ƒ 250,- (nieuw ƒ 519,-). Liever ruilen tegen 6 Game Boy spelletjes of 4 Game Boy spelletjes + Game Genie/Pro Action Replay (bijv. Zelda, Zool, Mortal Kombat, Alfred Chicken, Best of the Best, Pinball Dreams, Lemmings). Bel naar: 01157-2328, vraag naar Martin (Sluiskil, Zeeland). Ik heb geen vervoer, bellen na 17.00 uur 's avonds.

Te koop: Supervision spelcomputer, inclusief handleiding en 4 spelletjes: Hero Kid, Dream World, Crystball, Packboy and Mouse. Vraagprijs ƒ 100,-. Interesse? Bel dan: 078-145734, vraag naar Carla.

Te koop: Super Mario Kart + Super Mario All Stars voor SNES. Beide spellen zijn nieuw met handleiding. Samen voor ƒ 175,-. Tel.: 08330-15187, vragen naar Johan (liefst na 17.00 uur).

Te koop of te ruil voor de NES: Tiny Toon Adventures 2 (in Wacky Land). Als je ruilt wil ik graag: Street Gangs, Turtles 2 of een ander leuk spel. Te koop voor ƒ 75,- (in de winkel ƒ 106,-). Tel.: 03402-32352 in Nieuwegein (vraag naar Xanh)

Te koop/te ruil: Jurassic Park voor de Mega Drive. ƒ 100,- of ruilen tegen: Mortal Kombat, Micro Machines, Aladdin of een ander leuk spel. Tel.: 01807-18925 (na 18.00 uur).

Te koop: SNES + 2 controllers + pro joystick en 4 spellen + adapter, kabelaansluiting enz. Winkelwaarde: ƒ 954,-. Mijn prijs: ƒ 725,-. Tel.: 08886-2189 (tussen 16.00 en 17.00 uur).

Te ruil: Super Ghouls 'n Ghosts (SNES), met Nederlandse handleiding in doos. Liefst voor Pop 'n Twinbee Rainbow Bell Adventures of een ander leuk SNES spel. Géén Mortal Kombat enz. Tel.: 020-6761641, Joris Kayzel.

Ik wil mijn Alien 3 en/of Wolfenstein 3D ruilen tegen Flashback, Bomberman, NBA Jam of Zombies (Ate my neighbours). Ook verkoop ik Street Fighter 2 Turbo voor ƒ 120,-. Tel.: 08870-14772 (Jeroen).

Te koop: Nintendo 8-bit spelcomputer. Omgebouwd voor Amerikaanse spellen + zapper (+ pistool) + 3 spellen: Duck Hunt + 2 joysticks, Tiny Toon, Mario Bros 1. Voor maar ƒ 120,-. Ook te koop SNES spellen: Road Runner (ƒ 70,-), Street Fighter II (ƒ 50,-). Of deze spellen ruilen voor Super Mario Kart. Bel: 030-942133, bel tussen 20.30 en 21.30, vraag naar Bas.

Te koop: Game Gear + handleiding en in doos. Geen spel, geen adapter! Prijs: ƒ 195,- (BFR 3600). Bel! Tel.: 011/543118 in België.

Te koop: Nintendo 8-bit spellen. Bijv.: Zelda 2, Maniac Mansion, Ducktales, Bayou Billy en nog veel meer. Prijs tussen de ƒ 50,- en ƒ 75,-. Bel na 18.00 uur en vraag naar Jeroen. Tel.: 05712-75820. Schrijven mag ook: Jeroen Heijink, Schoolstraat 13, 7391 DA Twello.

Te koop: Sega 8-bit + 8 spellen (o.a. Mortal Kombat, Terminator, Sonic) + 2 joypads + geweer. ƒ 300,-. Tel.: 01696-74536 (Zundert, onder Breda).

Te koop: Sega Master System II met 8 spellen (Alex Kidd, Mickey Mouse, Super Monaco GP, Wonder Boy III (met codes), Moonwalker, Tazmania, Aztec Adventure, Cyber Shinobi II). Speelklaar. Winkelwaarde: ƒ 810,-. Te koop voor: ƒ 250,-.

Te koop of eventueel te ruil: Shadow Dancer voor de Mega Drive 16-bit. Het spel is vrijwel nieuw, incl. boekje. Prijs n.o.t.k. Tel.: 01874-2875, vraag naar Norbart.

Te ruil: SNES met scope en met de spellen Mortal Kombat, Sim City, Lemmings en Mario. Dit alles is nog geen half jaar oud. Overal zitten doosjes en boekjes bij, ook bij de computer en scope. Dit wil ik ruilen voor een 16-bit Mega Drive, 2 joypads en 4 spellen. Alles in goede staat. Tel.: 05950-3428, bellen na 17.00 uur en vragen naar David.

Te koop/te ruil voor de Game Boy: Looney Tunes ƒ 40,-, 32 in 1 ƒ 125,-, Terminator 2 ƒ 40,-. Of samen voor ƒ 180,-. Of ruilen voor Raging Fighter, Paperboy, NBA 2, Wrestlemania 2, Turtles 3, Marioland 3, Jurassic Park, Chase HQ of De Smurfen. Maar 32 in 1 ruil ik voor 3 spelletjes, waarvan 2 van dit lijstje. Tel.: 072-613569, Maarten Stolk.

Te koop: NES i.z.g.s. met garantie en met 2 spellen (Simon's Quest en Ghost and Goblins). Prijs ƒ 150,-. Tel.: 030-620979, vragen naar Steven. S.v.p. na 18.00 bellen.

Ik heb een Game Boy + adapter en de spelletjes: Jurassic Park en Gremlins II (alles met boekjes en doosjes), winkelwaarde ƒ 330,-. En wil die ruilen tegen een Sega Master System 2 + Sonic (1, 2 of 3) en 2 andere leuke spelletjes zoals: Donald Duck (The Lucky Dime Caper), Mickey Mouse 2, Asterix 2 of Tazmania. Of zonder die 2 spellen, maar met een kleuren TV. Tel.: 05483-63778, Jardi Huzen, Holten (OV).

Te koop voor de NES: Megaman 2 + 3. Samen ƒ 75,-. Turbo Races ƒ 50,- of ruilen tegen een leuk Super NES spel. Tel.: 05620-8533, Benny Schaap.

Te koop: Game Boy incl. accu, gamelight en 13 spellen (o.a. Super Marioland 1, Double Dragon 1 en 3, Robocop. Alles in één ƒ 350,-. Bel: 02943-4607 (na 17.00 uur), vraag naar Jens.

Te koop: Sega Game Gear + 2 spellen (Columns en !! het superdope spel Sonic Chaos!). Dit alles voor de vraagprijs van ƒ 225,-. Tel.: 013-633637 (Tilburg), vraag naar Wessel.

Te ruil of te koop: Super Mario World tegen Street Fighter II, Home Alone II en James Bond jr. tegen Mortal Kombat. Tel.: 08365-42723, vragen naar Leon. Omgeving Arnhem, woont zelf in Lobith en heb zelf vervoer.

Te ruil voor Sega Mega Drive: Jewel Master, Sonic, Alisia Dragoon, Kid Chameleon, Tazmania. Het liefst tegen: Sonic 3, Starwars, Chuck Rock, Mig 29 of een Action Replay. Maar andere spellen zijn ook welkom! Interesse? Tel.: 02990-21037, vraag naar Wesley.

VOOR 189,- BLIJFT ALLEEN DE SCHEIDSRECHTER ZWART/WIT.



Als het in 't echt zo is, dan hoort het ook zo op je scherm. Daarom is de Game Gear van Sega (in tegenstelling tot andere draagbare spelcomputers) uitgerust met een haarscherp en verlicht LCD kleurenscherm, zodat je in het donker gewoon kunt doorspelen. Daarom heeft ie een hoofdtelefoonaansluiting met stereogeluid. Daarom komen alle topspellen ook uit op de Game Gear. Waarom nog tobben met zwart/wit als het ook in kleur verkrijgbaar is? Daarom!

SEGA

BEAT US IF YOU CAN.

PUBLICIS•FCB 8989